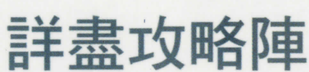
GAME PLAYERS 遊戲誌

VOL. 033

GAME PLAYERS THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS | 2002.06.17 | www.gameplayers.com.hk | HK$25





機動戰士GUNDAM 基力之野望 自護獨立戰爭記
XENOSAGA EPISODE I~力之意志~
KINGDOM HEASTS
鬼武者 2
超級機械人大戰IMPACT
WILD ASMS ADVANCE 3RD

新GAME速遞

超級機械人大戰R
幻想水滸伝3
ARC THE LAD 精靈之黃昏
劍豪2

高手教你如何進入FFXI的世界！

全球矚目遊戲界盛事
E3 2002 全面報道



古龍群俠傳網路版 龍族 魔力寶貝 天堂 金庸群俠傳Online 石器時代 萬王之王 Dark Age Of Camelot Ultima Online EverQuest



網羅所有網絡遊戲的週刊

街機市道不濟・漸漸形成惡性循環

對於一個市場而言，適當的調整是理所當然的事，不過，當市場作出過份的調整之後，換來的可能是漸漸的步向滅亡。

相信大家也十分懷念在80年代末期，以至90年代初的遊戲機熱潮，當然不論是家用遊戲又或者是街機的遊戲也相當受歡迎，然而，踏入2000年之後，情況卻來了一個180度的轉變，家用遊戲方面有所謂的「次世代」主機現，市場有了一番新的景象，然而，街機到了現在，已經像是一池死水，完全沒有生氣。

一直以來，在街機的市場之中，有很多種類的遊戲也有一定市場，就如格鬥遊戲和射擊遊戲便是，然而，時代的改變，令到這些遊戲的推出已經不能夠為玩家帶來甚麼的衝擊，就連期待也好像是開始變成一種非常罕有的事情。這點其實也有其原因的，就好像2D格鬥遊戲，來來去去不是《街霸》便是《KOF》，人物方面沒有改進已經見怪不怪的事，而系統方面亦是沒有太大的驚喜；而3D格鬥遊戲方面亦好不到哪裡，《VF》和《鐵拳》更加已經成了家常便飯式的遊戲，難聽的說一句，便是可有可無的遊戲作品。

反而，近年來推出的一些大型匡體遊戲卻有一定的市場，因為那種體感的玩法，令玩家有一種真實的感覺，這點可能是往後一段日子之中玩家所要求的東西也說不定，不過也是一句，一個欠缺新意的市場，最終也會被消費者所厭棄，這是鐵一般的事實。







GAMEPLAYERS MAGAZINE

CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.033

2002年6月8日
每本港幣25元

must read



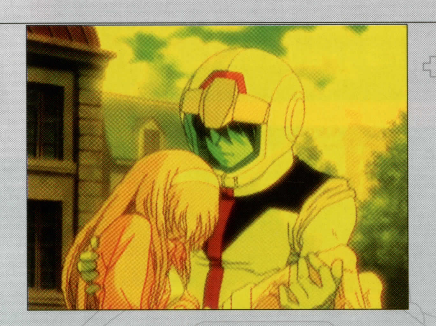
遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



要成為真正的軍政巨人

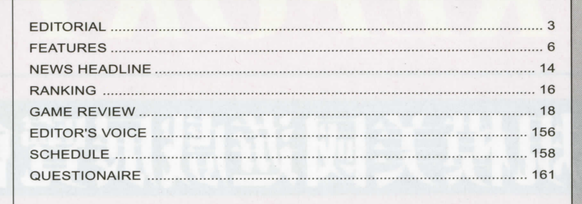


永遠不會完結的棒球之風



SQUARE再向體育遊戲挑戰

DEPARTMENTS



NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

PlayStation 2

GAMECUBE

XBOX

GAME BOY ADVANCE

WONDERSWAN COLOR

GAME PLAYERS

出版：Gameplayers.com Ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東88號鄧雄商業大廈十四樓1401室
電話：2380-2223 傳真：2866-6783

出版人
汪廣鏢

編輯Editor／
教父〉daniel_lee_888@sinaman.com
AINHO〉ainho@gameplayers.com.hk
KACHUN〉kachun@gameplayers.com.hk
Sugi〉sugihara@gameplayers.com.hk
馬高〉macro@gameplayers.com.hk

Freelance Writer
時雨

排版Artist／
峰、小云

封面Cover design／
峰

電子書版本／
子濃

市務經理Market executive／
Christine Lam

電腦分色／Red star graphic printing、EPS Production
印刷／合時印刷有限公司
發行／德強記書報社 地址：九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話：2720-8888

E3 遊戲展 2002 現場 REPORT！

TEXT：馬高

遊戲界的盛事、全球最大規模的美國遊戲展覽會「ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO〔E3〕」於上星期終於完滿結束！隨著微軟XBOX、任天堂GAMECUBE與及新力PLAYSTATION 2三大主機的競爭、以及過千款遊戲展出，今次的E3展不論是規模以至吸引力都是歷屆之冠。

踏入2002年，最受注目的除了主機及新作外，網絡遊戲亦是今次遊戲展的重點之一。要知道今次E3場內的盛況，密切留意以下的報導。

全球最大規模美國遊戲展覽會

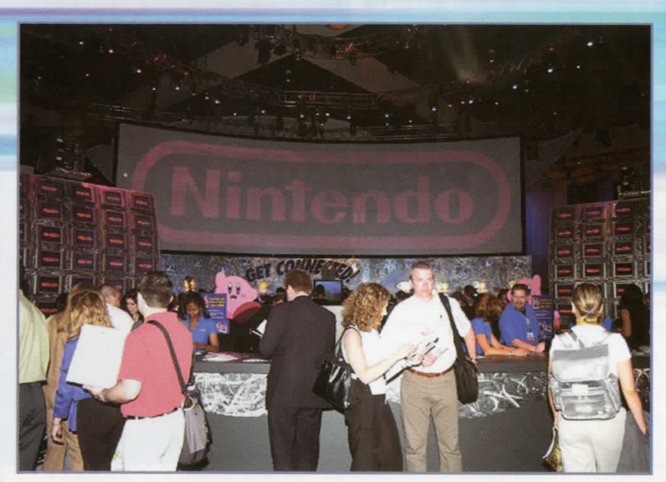
遊戲展假美國洛杉磯COVENTION CENTER舉行，展期為期3天〔22日至24日〕，今次參展廠商的數目超過450間，當中有128間更是首次參展，主辦單位需要動用五個展覽館、合共7500個攤位。

於開幕前1小時〔22/5〕，一如以往場外已聚集大批來賓準備輪候入場，希望以第一時間欣賞到展出遊戲及參展商攤位。今次遊戲展眾人的焦點相信都會集中在XBOX、GAMECUBE與及PLAYSTATION 2三大主機身上。主辦單位特別安排新力與任天堂位於西面的場館，屬於西館規模最大的兩間廠商，至於微軟方面，與KONMAI、NAMCO、CAPCOM等遊戲大廠位於南面的場館，當中微軟更是南館規模最大的廠商，而每個場館外的展板上亦分別掛上以廠商及遊戲為主題的大型廣告。



任天堂篇

在今次E3展中，任天堂除展示了開發中多個GABECUBE新作的最新畫面外，亦同時公佈了公司未來的多項重要計劃。首先，在網絡發展方面，發言人表示雖然GC現時仍未有一套明確的網絡系統，但今後對於第三廠商為GC開發網絡遊戲，卻不會收取任何版權費用，公司會將注意力集中在GC與GBA之間的連動性上。此外，任天堂亦正式宣佈社長山內溥退任一事，新任社長將會由企劃部負責人岩田聰擔任；岩田聰現年42歲，於2000年6月加入任天堂，過去曾開發多個受歡迎的遊戲作品，以其多年來的豐富經驗，相信對公司日後的發展會有一定的幫助。而隨著新力及微軟先後將主機的售價降低，任天堂亦同時宣佈GAMECUBE的售價將會由原來的25000日圓下降至19800日圓，至於北美方面則會由199.95美元下降至149.95美元。





重點新作

■ SUPER MARIO SUNSHINE

GC/ 任天堂 /ACT/2002 年 7 月 19 日

要數到今次任天堂攤位中最受注目的作品，相信非「SUPER MARIO SUNSHINE」莫屬，這款預定於7月19日推出的作品，有關方面除設置了大量的試玩台外，更特別邀請了宮本茂到場講解及親自示範遊戲的各種操作方式。

新一集的「SUPER MARIO SUNSHINE」同樣會是一隻全3D的動作遊戲，有玩過N64版本的「SUPER MARION 64」相信都不會感到陌生。主角MARIO的動作將會比以往更為豐富，新加入多種特殊技能，例如背部的一個噴水裝置、捉緊物件於四處攀爬等等，看來今次遊戲的自由度和可玩性也提高了不少。





■ 撒爾達傳說

GC/ 任天堂 /ACT/2002 年

同樣備受注目的作品之一，場內展示了遊戲的宣傳短片，根據宮本茂透露，遊戲大致分為多個主要的版圖，除了一般的移動及戰鬥，玩者亦需要透過溝通從而將各種謎團逐一解開。此外，宮本茂更親自示範了GAMECUBE與GAMEBOY ADVANCE連動的方法，在進行遊戲的同時，於GBA的畫面上將會顯示出地圖以至各種道具的資料。







■ STAR FOX ADVENTURE

GC/ 任天堂 /ACT/2002 年

新一集的「STAR FOX ADVENTURE」將會由原來的立體射擊改為動作冒險遊戲。遊戲方式將以動作為主，當中亦會加插不少解迷元素，雖然日版仍未正式公佈發售日期，但美版方面已落實於9月30日推出發售。







■ METROID PRIME

GC/ 任天堂 /ACT/2002 年

深受北美玩家歡迎的動作遊戲系列，最新作「METROID PRIME」將會一改以往的進行方式，由原來的2D橫向改為以第一身視點進行；至於遊戲畫面方面，透過嶄新的3D開發技術，場地背景以至人物設計都製作得相當細緻，保證大家有如置身於現場的感覺。







其他作品（GAMECUBE）



■ 1080：White

■ Mario Party



■ Disney's Magical Mirror: Starring Micky Mouse



■ Wario World

其他作品（GAMEBOY ADVANCE）



● Metroid Fusion



● The Legend of Zelda GBA



● GOLDEN SUN : THE LOST AGE



● YOSHI'S ISLAND : SUPER MARIO ADVANCE 4



新力篇



今天遊戲界裡的競爭比過去任何一段時間都要激烈，主機的高性能化以至遊戲的高質素已是必備的條件，在這兩方面新力可說是已經做足本份；在今次的E3展中，新力積極推行其網絡計劃，在攤位各處分別展出了多款即將推出的網絡遊戲，當中包括「SOCOM:U.S.Navy SEALs」、「The Mark of Kri」、「Sly Cooper and the Thievius Racconus」等，至於第三廠商方面就包括「Tony Hawk Pro Skater 4」、「SEGA Sports NFL 2K3」、「Resident Evil Online」等，足見新力對PS2未來網絡發展計劃的重視程度。

PlayStation 2

The Console War Is Over!

- Competitive gap is widening ... more like Grand Canyon than Silicon Valley
  - PlayStation 2 worldwide shipments 30 million
  - Xbox worldwide shipments between 3.5 to 4 million
  - GAMECUBE worldwide shipments 4 million
- The battle for number two still undecided one year later but it's moot

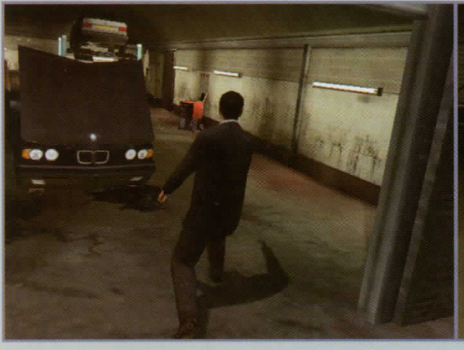


重點新作

THE GATAWAY

PS2/SCEI/ACT/2002年11月

自宣佈開發以來，公佈的資料一直相當有限，然而，在今次E3展中有關遊戲的資料已經全面曝光；玩者將會扮演一名特務，透過完成各種不同的任務，從而獲得豐厚的金錢，遊戲所給予的自由度亦相當大，版圖內出現的物件以至道具都能隨意使用，至於畫面質素方面，背景及人設等都製作得非常逼真，絕對值得大家期待。







RATCHET & CLANK

PS2/SCEI/ACT/發售日未定

採用3D進行的動作遊戲「RATCHET & CLANK」，本作內的兩名主角RATCHET和CLANK分別擁有擅長的特徵，因應選擇不同的角色，玩者將可使用到炸彈、激光彈、無線電等各種不同的武器，感覺與早前CAPCOM推出的「MAXIMO」有點相似。







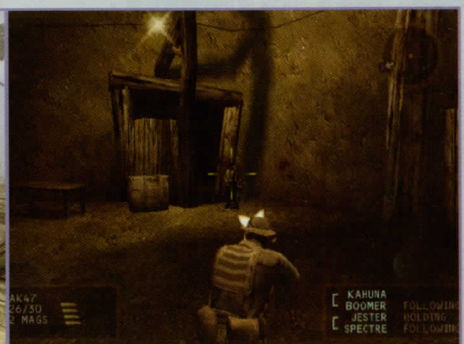


■ SOCOM：U.S.Navy SEALs

PS2/SCEI/STG/ 發售日未定

第一身射擊遊戲「SOCOM：U.S.Navy SEALs」，故事背景以美國海軍陸戰隊為主題，玩者需要深入隱密的森林、衝往敵人的基地，展開一連串艱鉅的生死任務；此外，遊戲亦同時對應 PS2 的網路服務。





■ ATV:Offroad Fuly 2

PS2/SCEI/RAC/ 發售日未定

越野賽車遊戲「ATV：Offroad Fuly 2」，另一款對應 PS2 網路服務的作品，玩者將可駕駛著四輪越野電單車，在險峻的叢林中展開飛車追逐，透過網路更可以與來自世界各地的車手進行一場激烈的比賽。





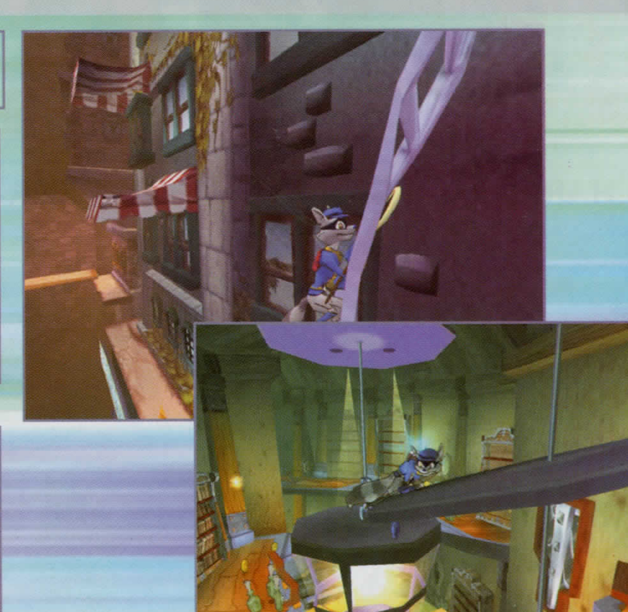

其他作品


● NBA ShootOut 2003


● NCAA GameBreaker 2003


● NHL FaceOff 2003


●World Tour Soccer 2003


● Sly Cooper and the Thievius Racconus



微軟篇

在E3展舉行前夕的發表會上，微軟除宣佈XBOX售價由原來的34800日圓下降至24800日圓外，公司亦正式對外公佈有關XBOX未來一連串的網絡計劃及詳情。整個網絡服務名為「XBOX LIVE」，是XBOX專用的網絡系統，微軟打算五年內投資合共20億美元的資金，用作發展網絡服務與及開發網絡遊戲；根據公佈的資料指出，「XBOX LIVE」將會在今年6月於日本以至歐洲各地進行測試，預計今年秋季正式全面啟動。假若微軟能貫徹其網絡策略、實現其對玩家的承諾，提供優質的網絡服務，這將會是XBOX成功的關鍵所在。





重點新作

■ DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

XBOX/TEMCO/SPT/2002年9月1日

TEMCO在場內展示了「DOA」系列的最新作，不過今次遊戲將會一改以往的比試場地，來到一個充滿陽光與海灘的地方；所講的其實是TEMCO最新發表以「DOA」女角為主題的沙灘排球遊戲「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」，暫時已知的是遊戲內所有登場角色都會是「DOA」內的女性角色，而透過比賽中賺回來的金錢，可用作購買各式各樣的用品如太陽眼鏡、泳裝等替換，縱使現時公佈的資料仍相當有限，不過單看開發中的畫面已相當吸引。







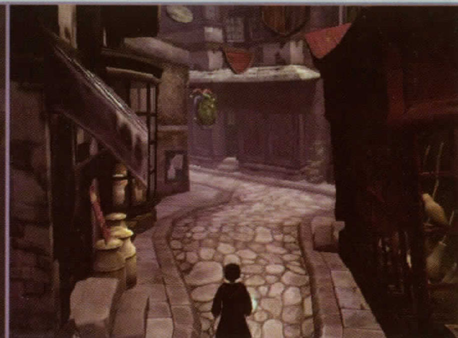
■ HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

XBOX/EA/ACT/2002年

EA終於首度公開XBOX版的「HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS」，利用XBOX的強大機能，畫面質素肯定遠遠超越早前推出的版本。在這個由3D多邊形構成的幻想世界，玩者扮演著哈利波特，與兩位好朋友一同進行冒險，而整個遊戲的劇情將會按照原著小說而發展，有睇過的朋友玩起來就更加投入。







■ Blinx The Time Sweeper

XBOX/ 微軟 /ACT/2002 年冬

這款動作冒險遊戲，主角 Blinx 是一隻可愛而又活潑的貓，在遊戲中玩者所扮演的 Blinx 是一名時間工廠的工人，負責清除「遊戲時間」，利用手上的一個吸塵機把時間抽出來，將進行遊戲過程中的片段，整理放在 XBOX 硬碟中。從公佈的畫面中，可以看到下方會出現播放、暫停、快轉等符號，而這就是用作控制時間；遊戲玩法新穎，相信會為玩家帶來一些驚喜。





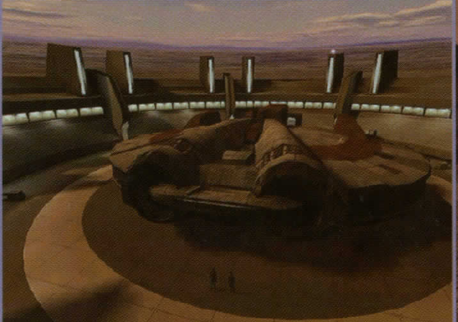


■ Star Wars: Knights of the Old Republic

XBOX/Lucas Arts/Bioware/RPG/2002 年

由 Lucas Arts 與 Bioware 合作開發、以「星球大戰」為主題的 RPG 作品「Star Wars: Knights of the Old Republic」，是今年微軟攤位中的重點遊戲之一。本作設定在星球大戰發生前 4000 年的舊共和國時代，以 JEDI 和 SITH 的對抗戰爭為主題，讓大家更能體會到星球大戰超龐大的世界觀。廣闊的舞台、華麗的 3D 效果、配合豐富的視覺表現，只有 XBOX 才能完全地呈現出開發人員心目中應有的效果。

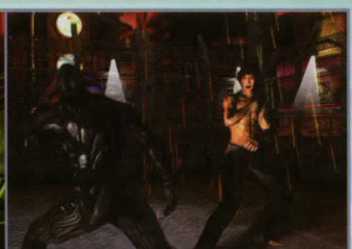






其他作品





●格鬥超人



●NINJA GAIDEN



●MOTORSIEGE



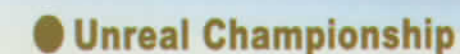




●紅之海



●SGT.CRUISE



●Unreal Championship

SEGA 篇

自世嘉〔SEGA〕宣佈退出家用主機開發市場後，立志要成為世界第一遊戲開發商為目標，繼早前的「東京遊戲展」後，在今次E3展中世嘉亦展示出其強烈的決心；從XBOX、PS2、GAMECUBE三大主機的遊戲名單上很容易便可以找到世嘉的名字，不單止遊戲的數量多，公佈的作品亦有一定的吸引力；作為SEGA FANS的你，相信也不用擔心了。



重點新作

PHANTASY STAR ONLINE

XBOX/SEGA/RPG/發售日未定

除GAMECUBE版外，SEGA首次展出XBOX版「PHANTASY STAR ONLINE」。今次的XBOX版將會有別於其他版本，當中例如遊戲可支援8人同時進行、對應XBOX的語音系統、新增職業、道具、特技等等；至目前為止開發完成度只有40%，遊戲預定在「XBOX LIVE」正式啟用時，於全球推出發售。







其他作品



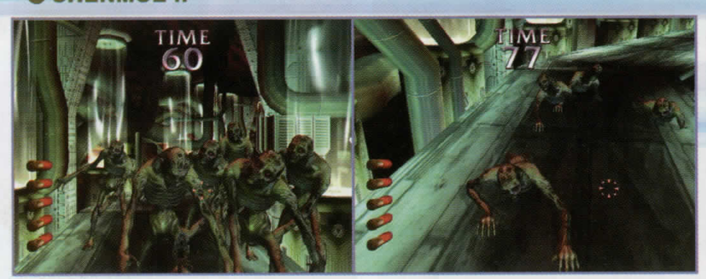


● SHENMUE II





● Crazy Taxi 3



● The House of the Dead III



● SEGA GT 2002



● Super Monkey Ball 2

KONAMI 篇

KONAMI一直以來在遊戲開發方面都相當出色，當然今次亦不會令大家失望，在今次E3展中展出的遊戲亦非常多，由手提遊戲主機GAMEBOY ADVANCE到家用主機PS2、X-BOX，就連ONLINE遊戲也不例外，至於重點遊戲就主要放在「METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE」、「SILENT HILL 3」、「SILENT SCOOPE 3」、「鐵騎」與及「Zone of the Enders：The 2nd Runner」。



重點新作

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

PS2/KONAMI/AVG/2002年冬季







可說是「METAL GEAR SOLID 2」的強化版本，內容方面將會收錄多個全新的原創模式：新增「VR MISSION」，玩者將要面對超過200種以上的任務、以原來的舞台加插各種特別任務的「ALTERNATIVE MISSIONS」、利用SNAKE進行的動作遊戲「SNAKE TALES」；此外，在前作中原先由雷電進行的部份，則會改由SNAKE擔任，相信今次的新版本絕對能夠帶給大家耳目一新的感覺。

其他作品





● SILENT HILL 3



● DEAD TO RIGHTS





● SMASHING DRIVE

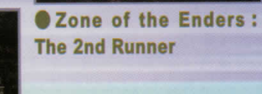


● Zone of the Enders：The 2nd Runner



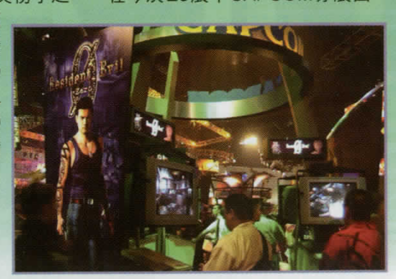


● 鐵騎



CAPCOM 篇

CAPCOM於遊戲界之中可說是頂尖份子之一，在今次E3展中CAPCOM亦展出了不少遊戲作品，而且當中有大部份更是首度公開，展出的作品包括有「DEVIL MAY CRY 2」、「DINO STALKER」、「RESIDENT EVIL ONLINE」與及「RED DEAD REVOLVER」等，從這些名字看來，相信已足叫大家有所期待。

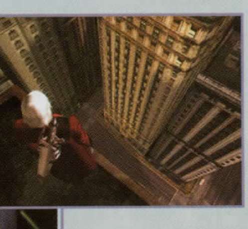


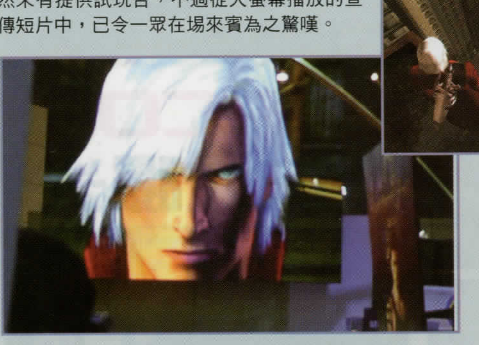
重點新作

DEVIL MAY CRY 2



承接前作銷量過百萬的氣勢，CAPCOM決定於今年冬季推出系列的續篇「DEVIL MAY CRY 2」。由於主角擁有超越人類的力量，新作將會新增更多高難度動作，例如在空中使用槍械、做出各種攻擊動作等，各類武器的種類亦會有所增加，至於畫面質素方面當然亦會進一步提升。在CAPCOM的攤位內，雖然未有提供試玩台，不過從大螢幕播放的宣傳短片中，已令一眾在場來賓為之驚嘆。





其他作品





● DINO STALKER

● MARVEL VS CAPCOM 2





● JOJO's BIZARRE ADVENTURE

● RED DEAD REVOLVER







● BIOHAZARD 0



NEWS HEADLINE

INFOGRAMES 躍身成為遊戲巨頭之一

INFOGRAMES本來是一間在歐洲冒起的遊戲軟件生產商，之後將總部遷到美國，開始大展拳腳，其規模亦日益增長，早前更加動用大量資金，購入多套著名電影的遊戲開發版權，聲勢可謂一時無倆。

在6月5日，INFOGRAMES在日本舉辦了一個大規模的發表會，在這發表會之上，有關人仕向傳謀及遊戲玩家透露了在INFGRMAES的發展計劃之中，會有一個以「ATARI」為系列的作品。相信大家對「ATARI」這名字一定不會感到陌生，而以這個名字作為遊戲系列，而這次的發表會亦以「ATARI 2002 Party」作為主題，相信日後 INFOGRAMES 將會大力推動這系列的作品。

而在是次發表會之上，INFOGRAMES公開了3隻新遊戲的最新畫面，分別是《TRANSWORLD SURF》、《Splashdown》和《V-RALLY3》，這些運動的製作質素是相當的高，不過，似乎這些遊戲也是非常的美國化，未必能夠迎合日本和亞洲區的市場。

由於INFOGRAMES現時仍是一間以美國為基地的遊戲軟件開發公司，開發的遊戲當然是以美國市場為主，這也是正常的事，不過，亞洲地區，尤其是中國已經成為一個非常大的市場，相信日後 INFOGRAMES 應該會開發一些較為「東方」口味的遊戲，這相信亦是一眾機迷的願望呢！

【TRANSWORLD SURF】





【Splashdown】





【V-RALLY3】





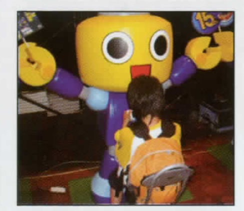
CAPCOM 新作大曝光



6月2日，CAPCOM在東京的「Zepp Tokyo」之中，舉行了「CAPCOM GAME FAIR 2002」，這EVENT其實CAPCOM每年也有舉辦，目的是向遊戲玩家推介未來CAPCOM將會推出的新遊戲。

在這之的「CAPCOM GAME FAIR 2002」之中，展出的遊戲數量也不少，而之中亦不乏一些為遊戲迷十分期待的新作，其中包括會在NGC之上推出的《BIOHAZARD 0》，以及在PS2之上推出的《JOJO奇妙冒險～黃金之旋風～》，當然，在會場之中，以這兩隻遊戲的試玩台最受玩家歡迎。

不過，除了以上兩隻遊戲之外，在是次的會場之中，亦有其他的遊戲供玩家試玩，例如是PS2的《GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS》、《AUTO MODELLISTA》、《PRIDE》、《EVER BLUE 2》等遊戲，而這些也算是在今年之內CAPCOM將會推出的重頭作品。



至於只有映像參出的遊戲數量也為數不少，之中亦不乏大作，例如是《DEVIL MAY CRY 2》、《CLOCK TOWER 3》等，所以總括而言，這次CAPCOM的「CAPCOM GAME FAIR 2002」之中的遊戲作品，真是相當有叫座力，所以入場人數亦相當湧躍。

而在6月9日，在大阪的「ATC HALL」亦會舉行這次的「CAPCOM GAME FAIR 2002」。

《FF XI》再次限量發售

被封鎖的玩家又可以再入去殺戮了！

不知大家現在是否在《FFXI》的世界之中進行冒險呢？如果大家有錢又有時間的話，實在不妨一試。

然而，玩過這遊戲的玩家乎也有同一樣的投訴，便是遊戲之中的原素似乎少了一些，看來SQUARE仍有一些元素未放入遊戲之中，例如一些後期的職業便是，無論如何，《FF XI》在日本的銷售情況可謂相當理想，這可能是由於遊戲本身的推出數目本身不多的關係，而由於遊戲供不應求，所以現在日本方面再次限量出售《FF XI》，而且只是在「PlayStation.com」之中出售。



事實上，以一隻ONLINE遊戲而言，7800日圓實在是「開天殺價」，因為遊戲碟本身只是供玩者初開始時LOGIN之用，而且很多時會因為登入問題而令密碼失效，玩者便要重新買一隻新的遊戲碟，這樣實在非常不化算，而且有傳因為香港一些雜誌教導讀者在登記時填寫日本SQUARE的地址，而導致該批玩家的ACCOUNT被有關方面封鎖，除非買一隻新的遊戲，否則便無法再進入遊戲之中。

在這件事情上，其實用家的要付上一定的責任，理論上，日本的《FF XI》是不預備會招待日本以外的玩家，所以讓香港玩家登入已經是一個極限，至於集體使用有關方面的地址一事，看來各位真是要自我檢討一下了。

冇牌一樣得～林保堅尼任你舞！

作為一個電視遊戲玩家，大家應該會發現到一件事，便是遊戲的製作實在越來越專門化，製作遊戲的工作亦變得非常專門，就好像《鬼武者2》一樣，就連馬的動作也要找來一匹真馬作MOTION CAPTURE。

尤其是「名牌子」的遊戲便更加要有專業的製作，所以近期有不少的遊戲因為與有關的品牌拉上關係而變得更加專業，而其中一個好例子便是由「RAGE SOFTWARE」所製作的賽車遊戲《Lamborghini》。

相信大家對「林保堅尼」這個名字也不會感到陌生吧！於「林保堅尼」旗下的車全部也是身價不菲的名車，而且這牌子的跑車一向以來也是以「有型有款」見稱，雖然之前不少賽車遊戲之中也曾以這牌子的砲車出現過，不過由於很多也是只給予會有限的版權費用，所以所製作出來的車只是徒具外表而已。

而這次由「RAGE SOFTWARE」所製作的《Lamborghini》，則不是一般的賽車遊戲，而是一隻直接由「林保堅尼」生產商協助製作的賽車遊戲，所以製作出來的較果一定會是非常出色，而且由於真正得到有關方面的協助，在遊戲之中出現的車款之多亦是大家不能想像的，最重要的是遊戲之中出現的車，除了經典的「林保堅尼」舊車之外，就連最新款的「Murcielago」也會包括在內，相信這隻遊戲一定可以吸引到不少的賽車發燒友！

可是，遊戲仍處於開發的初期，大家要玩這遊戲，便要等到2003年了，這遊戲會有3個版本，PS2版和XBOX版會在2003年春季發售，而NGC版則在冬季才發售。不過，大家可以先看看以下的遊戲圖片，解解渴吧！








是「多此一舉」還是「齊來做秀」呢？

「COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION」（簡稱CESA），便是日本主要的管理日本國內電腦及電視遊戲的機構，當初成立的目的是要更有效的管在國內生產及發售的遊戲產品，而自從成立以來，對日本國內的遊戲產品規管亦相當成功，不過，隨著時代的變更，對於遊戲產品的要亦有所不同，而近年來，在日本和其他地方也有同一的問題出現，那便是遊戲之中的暴力及色情成份會否為青少手構成影響呢？

有見及此，CESA便決定成立一個專門的委員會來作這方面的研究，而這個構是立於CESA，所以，理論上是不會受到CESA的行政所影響，獨立對不同的遊戲作出評級，而這個委員會的成立，主要是針對有關「遊戲內容」與「年齡層」的評級。

而這個委員會是名稱便是「COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION」（簡稱CERO），成立這個委員會的主要目標便是為不同的遊戲作品加上評級，以便大家在選購遊戲之時可以瞭解遊戲的性質及會否對子女構成影響，亦希望藉此機制，規管遊戲之中可能過份喧染色情及暴力的內容。

至於這個委員會是成員，包括有：

理事長　武藤春光（弁護士）

理事　後藤弘子（東京富士大學助教授）

阪元章（お茶の水女子大學助教授）

邊本憲三（社團法人COMPUTER ENTERTAINMENT SODTWARE協會會長）

松尾守（映倫事務局長）

渡邊和也（社團法人COMPUTER ENTERTAINMENT SODTWARE協會倫理委員長）

監事　根岸邦彥（根岸會計事務所）。

雖然為遊戲作出監管是一件好事，不過，這個委員會的效力又有多大呢？遊戲之中依然可能會有一些色情或者過份暴力的成份，經過審查的遊戲會有一定認記，認定是哪種遊戲，不過，年青人依舊可以購買這些遊戲的話，那豈不是又和之前一樣的光景嗎？看來，如果要委員會的工作真正得到成果，遊戲的銷售方面亦要有一套有效的監管機制才可以真正解決問題呢！

《FINAL FANTASY》系列全球銷量突破4000萬大關！！

上面提及過的《FF XI》的消息好像相當負面，不過，《FINAL FANTASY》系列其實有一個重大的喜訊，便是這個橫垮多部遊戲主機的遊戲，其總推出數量已經突破4000大關了！

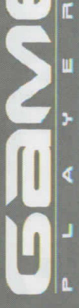


這真是一個大消息，以一隻遊戲作品而言，能夠推出到11集已經是一個非常不俗的成績，而且每集的肖量也有一定的數目，往往能夠排在銷售榜的前列位置，這足以證明《FINAL FANTASY》系列的受歡迎程度。



《FINAL FANTASY》系列的第一作在1987年12月首次出現在「紅白機」之上，及後所推出的續集遊戲，在亞太地區有著非常卓越的成績，及至推出亞洲版本及INTERNATIONAL版本，也在海外地區賣個滿堂紅，令《FINAL FANTASY》系列的銷售字直線上升。

而單以前10作的銷售數字，截至本年1月尾，總推出數目已達3800萬，而在本年5月預算會有多200萬的推出數量，這數字並不連同剛推出的《FF XI》一拼計算，所以其實《FINAL FANTASY》系列的總推出數量，實際該會是超越4000萬才對。





HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>



NO. 1 日版 $320
機動戰士 GUNDAM 基利之野望～自護獨立戰爭記～
● PS2 ● BANDAI ● SLG ● 6800 日圓 ● 2002 年 5 月 2 日

NO. 2 $2750(連 HDD,BB Unit)
FINAL FANTASY XI Online
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 7800 日圓 ● 2002 年 5 月 16 日



NO. 3 日版 $360
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6
● PS2 ● KONAMI ● SPT ● 6800 日圓 ● 2002 年 4 月 25 日

NO. 4 RUNABOUT 3 NEO AGE
● PS2 ● E3 STAFF ● RAC ● 6800 日圓 ● 2002 年 5 月 23 日 日版 $340

NO.5 絕體絕命都市
● PS2 ● IREM SOFTWARE ENGINEERING ● AVG ● 6800 日圓 ● 2002 年 4 月 25 日 日版 $330

NO.6 超級機械人大戰 IMPACT
● PS2 ● BANPRESTO ● SLG ● 7980 日圓 ● 2002 年 3 月 28 日 行版 $388

NO.7 BLOODY ROAD EXTREME
● GC ● HUDSON ● FIG ● 6800 日圓 ● 2002 年 4 月 25 日 $340

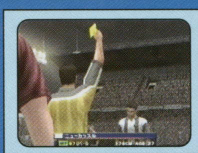
NO.8 Kingdom Hearts
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 6800 日圓 ● 2002 年 3 月 28 日 $340

NO.9 BIO HAZARD
● GC ● CAPCOM ● ACT ● 6800 日圓 ● 2002 年 3 月 22 日 $340

NO.10 GALERIANS:ASH
● PS2 ● ENTERBRAIN ● ACT ● 6800 日圓 ● 2002 年 4 月 25 日 ● $340

JP RANKING 日本銷售榜

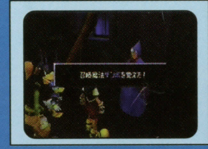
DREAM RANKING >>



NO. 1 本週銷量：77188 累積銷量：613524
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6
● PS2 ● KONAMI ● SPT ● 6800 日圓 ● 2002 年 4 月 25 日



NO. 2 本週銷量：57023 累積銷量：286750
機動戰士 GUNDAM 基利之野望～自護獨立戰爭記～
● PS2 ● BANDAI ● SLG ● 6800 日圓 ● 2002 年 5 月 2 日



NO. 3 本週銷量：33497 累積銷量：723936
Kingdom Hearts
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 6800 日圓 ● 2002 年 3 月 28 日

NO. 4 2002 FIFA WORLD CUP
● PS2 ● ELECTRONIC ARTS SQUARE ● SPT ● 5800 日圓 ● 2002 年 5 月 2 日 本週銷量：27142 累積銷量：60707

NO.5 熱中！職業棒球2002
● PS2 ● NAMCO ● SPT ● 6800 日圓 ● 2002 年 4 月 18 日本週銷量：26385 累積銷量：173929

NO.6 From TV animation ONE PEACE GRAND BATTLE!2
● PS ● BANDAI ● FIG ● 5800 日圓 ● 2002 年 3月20 日本週銷量：21967 累積銷量：481717

NO.7 ROCKMAN ZERO
● GBA ● CAPCOM ● ACT ● 4800 日圓 ● 2002 年 4 月 26 日本週銷量：21350 累積銷量：127102

NO.8 TENNIS 之王子樣
● GBA ● KONAMI ● SPT ● 4800 日圓 ● 2002 年 4 月 25 日 本週銷量：16554 累積銷量：144617

NO.9 超級機械人大戰 IMPACT
● PS2 ● BANPRESTO ● SLG ● 7980 日圓 ● 2002 年 3 月 28 日 本週銷量：15550 累積銷量：555217

NO.10 絕體絕命都市
● PS2 ● IREM SOFTWARE ENGINEERING ● AVG ● 6800 日圓 ● 2002 年 4 月 25 日 本週銷量：13298 累積銷量：88846

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>



NO. 1 雙週票數：25 累積票數：25
Super Mario Sunshine
● GC ● Nintendo ● ACT ● 6800 日圓 ● 2002 年 7 月 19 日



NO. 2 雙週票數：10 累積票數：59
Star Ocean 3 Till The End of Time
● PS2 ● ENIX ● RPG ● 價格未定 ● 發售日未定



NO. 3 雙週票數：9 累積票數：9
幻想水滸傳 3
● PS2 ● KONAMI ● RPG ● 6800 日圓 ● 2002 年 7 月 11 日

NO.4 BIO HAZARD O
● GC ● CAPCOM ● AVG ● 價格未定 ● 2002年秋 雙週票數：8 累積票數：10

NO.5 Crazy Taxi 3 High Roller
● Xbox ● SEGA ● RAC ● 6800日圓 ● 2002 年 7 月 25 日 雙週票數：5 累積票數：5

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>



NO. 1 1944 票
FINAL FANTASY XI Online
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 7800 日圓 ● 2002 年 5 月 16 日



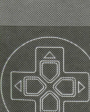
NO. 2 1919 票
STAR OCEAN 3 ~Till The End Of Time~
● PS2 ● ENIX ● RPG ● 價格未定 ● 發售日未定



NO. 3 1723 票
Bio Hazard O
● GC ● CAPCOM ● AVG ● 價格未定 ● 2002 年秋

NO.4 Super Mario Sunshine
● GC ● Nintendo ● ACT ● 6800 日圓 ● 2002 年 7 月 19 日 1372 票

NO.5 撒爾達傳說 GC (暫稱)
● GC ● Nintendo ● ARPG ● 價格未定 2002 年末 1193 票







齊投票・齊參與！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 80 號 堅雄商業大廈 1401 室」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

香港讀者投票表格 （不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿

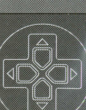
香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿

FFXI正式發售！令人感到驚喜是，坊間一直傳著在港無法玩到的流言，直到遊戲抵港經一些玩家測試過後，發覺只需用回本地 ISP 便可遊玩。消息一出，最興奮的當然是一班FF Fans們，可是這套裝備(遊戲連 HDD 和 BB Unit)的價格卻要$2750，還未計算上網玩月費，這個數字對於很多玩家也負擔不起，可說是高檔的玩意，所以市面反應並非想像中好，但反觀來看，日本方面就氣勢凌人，更由於連線人數太多關係，伺服器一時不能承受負荷，以致曾有 Down Serve 的情況出現，看到這問題發生的 Square，心底裡第一感到的並非緊張，反而是鬆一口氣，因為這顯現了FFX踏上了成功的第一路。(AINHO)

* 日本銷售榜資料來源(2002.5/6-12)：www.dengekionline.com
* 由於本地價錢十分浮動，故資料的提供只作參考之用，不能作實





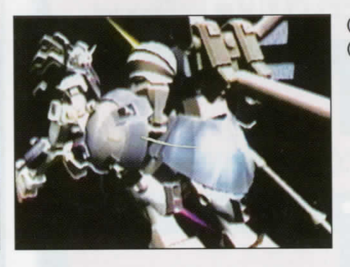
機動戰士 GUNDAM 基力之野望～自護獨立戰爭記～

PS2 / SLG / BANDAI / 6800 日圓

Sugi







高難度戰略遊戲《基力之野望》登陸PS2，一眾高達迷及喜愛戰略SLG的玩家對此抱萬分期待。遊戲出來的效果非常不俗，得到甚高的評價。然而本作距離「完美」其實也還差一段，整體來說只屬中上之作。

先說遊戲與前作的分別，本作在戰略上有兩個重大的改動，其一是改為軍團移動，取消了在WORLD MAP上的戰鬥；其二是資金改為COST系統，以每TURN收入計算。軍團移動消除了前作不斷進出據點，使敵軍不能作出生產的技術，亦使攻略、生產各方面簡單了不少。而COST系統亦令金錢的分配簡化了不少，不用玩者太花精神思考，是十分親切的改良。

其他較為突出的注目點，有部下提案、策略、內政外交等，雖然看上去影響比較小，但加以研究就能發現這些要素均是對遊戲起著很大的影響，例如部下提案可慢慢提升忠誠度，可見遊戲的平衡度十分好。其次是機體的平衡，一些強力的機體如高達等，雖然的確能對戰況起很大幫助，但在混戰之下亦難以全身而退，這方面也做得不俗。爆機後的要素也頗為豐富，可以製作原創軍團，比起之前只能選用泰坦斯或正統自護等固定軍團，自由度增加了何止數倍。原創篇還設定了多個劇本，每個劇本的本據地、敵軍狀況、甚至開始時的技術也不同，可玩性十分高，絕對是耐玩之作。

不過遊戲的最大缺點，是機體的種類問題。雖然並不算少，但一些常見的機體，如BLUE DESTINEY及GP系列等，也在本作中被刪去，取而代之的兩台究極隱藏機體，竟然只是高達與自護號的改良版，外型也不見得有何吸引，相比起前作連古利普斯年代的機體也有收錄，明顯地瞬息了不少。戰鬥畫面亦是一敗筆，雖然嘗試用上3D表達是好事，但MS動作卻十分生硬，而且爽快感亦不及上集的2D表現，仍然有待改進。

總括來說，若不介意上述的缺點，此遊戲實屬必玩之作，《基力》迷更相然不容錯過這隻新生《基力之野望》了。



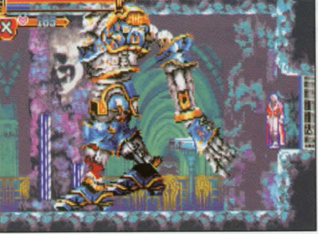
惡魔城～白夜之協奏曲～

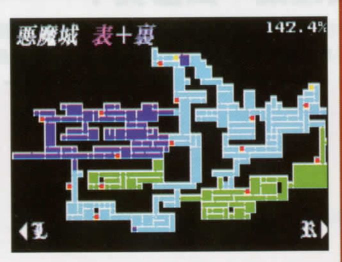
GBA / ACT / KONAMI / 4800 日圓　(c) 1986 2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

教父









很久沒有玩過這般「耐玩」的動作遊戲了！

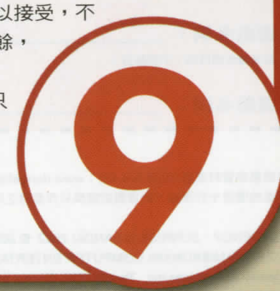
對於一直以來也有玩《惡魔城》系的玩家而言，這遊戲不是出得太過頻密，令玩家不會覺得厭，這已經是一個非常成功的策略，而遊戲方式亦不用有太大的轉變，這亦是令玩家一直支持的原因之一，這次新推出的《惡魔城～白夜之協奏曲～》，已經是GBA版的第二作，不過，這第二作表面上和上次的不多，不過，事實上遊戲真是改進了很多呢！

首先是遊戲的系統，依然承襲一直以來源用的系統，而且主角不再是用劍，用回大受玩家歡迎的「鞭」，令支持度大大增加；另一方面，遊戲畫面雖然不比上一集為優勝，不過，動作依然算是流暢，沒有多大機會會有「慢版」的情況出現，這點是值得讚賞的；再者，遊戲系統之上加入了「魔法書」，令SUB-WEAPON有特殊能力，令遊戲增加不少的樂趣。

最大的突破便是不再玩「反轉」了，反而使用「表」、「裡」的惡魔城，再加上完成「表」、「裡」之後的「表」+「裡」惡魔城，實在令玩家完全著迷！

當然，遊戲之中總會有一些缺點，就如版圖的設計，其實近幾集的《惡魔城》之中，版圖的設計實在太過相似，難免會令玩家有一點兒的不滿，今次亦不例外，因為版圖實在是和之前的太過相似了，這點真是應該多多的改善；其次便是畫面的質素，雖然是可以接受，不過相信其實可以再做好一點的，在流暢之餘，希望可以將人物和佈景做得更加圓滑。

最後便是售價，以一隻這麼出色的遊戲，只要4800日圓，實在可以算是超值，相心起一些所謂的超大作，又或一些舊作的重出版，這隻價可謂物超所值，對玩家而言，這種價廉物美的貨品，實在應該多多推出呢！





RUNABOUT 3



PS2 / RAC / CLIMAX / 5800 日圓

馬高

著名賽車系列的最新作，來到今次第三集，遊戲提升至PS2上推出，令畫面質素大幅提升，而今集仍然能夠保持系列一貫的爽快感，玩者可駕駛著各類型的戰車，於紐約鬧市中大肆破壞；遊戲玩法大致上沒有太大分別，不過當中加插了更多全新的任務及車輛供選擇，喜歡這類型遊戲的朋友絕對值得一試。

8

Ainho

終於可以玩回第一集當時的味道(因DC版大失所望)。畫面雖不算太靚，有不少窒機現象，但最重要是有好的遊戲性。遊戲玩法與以往沒有太大變化，都是圍繞為求完成任務而在街上胡亂橫衝直撞，而版圖就比前作大了不少，登場車種數量也有所增加，尤其是坦克車竟可以發炮到處破壞，只嫌Mission數量少，這是系列以來一直令人失望的地方。

8

KACHUN

橫衝直撞式賽車遊戲的名作，然而不斷的衝呀衝，負責的遊戲開發人員似乎已俾人江郎才盡的感覺！玩者仍然是在包括紐約等大城市作近乎「瘋狂式」的穿梭，MISSION背後的目的其實意義不大，真正的目標仍然是為了滿足遊戲迷的「破壞慾」。新車種、新地圖之類的所謂「新元素」自然是少不了，可是由於基本玩法不變，實在不能給筆者帶來半點「想玩」的衝動！畫面質素提升是本作唯一的可取之處。

5

實況 WORLD SOCCER 2002



XBOX / SPT / KONAMI / 6800 日圓

馬高

除了「WINNING ELEVEN」以外，「實況WORLD SOCCER」系列可算是家用足球遊戲中的名牌；今次遊戲在GAMECUBE上推出，球員動作比前作更有進步，遊戲中的球員名字全部會以真實姓名登場，各個大型的盃賽賽事當然亦不會例外，畫面以至球場內的氣氛都製作得非常逼真，整體而言也相當不錯。

7

Ainho

實況系列首次在Xbox上推出。無論在畫面、音質，以及球員動作都比PS2版優勝。可惜的是，這款作品始終並非WE系列，加上WORLD SOCCER一向在PS2上評價不高，令到今次Xbox版並沒有帶來任何驚喜，能夠賣到3000多套已是一件好事。論好玩性，始終也是PS2版的WE6最好。

7

KACHUN

傳統足球系列在全新主機推出；可是，本作卻不能給筆者任何的驚喜。遊戲在內容方面基本上PS2版一模一樣，但畫面質素則較PS2版為佳。遊戲在操作性、動作系統、以至遊戲模式等方面大致都沿襲了前作的內容，相信很難俾到舊玩家任何新鮮感。要算到遊戲帶給筆者的最深刻印象，則只有在球場數目方面的倍增，令遊戲時更具真實及新鮮感而已。
5分

5

CRAZY TAXI



GC / RAC / SEGA / 5800 日圓

馬高

已先後移植至多個家用主機上推出的瘋狂的士遊戲，終於在GAMECUBE上推出其最新的移植作品，遊戲的玩法同樣是以最快的時間接載乘客到達目的地，從而獲得豐厚的金錢，當然要在最快的情況下到達，橫衝直撞是無可避免，要感受一下成為一位瘋狂的士司機的朋友，本作絕對是上佳的消閒好選擇。

7



Ainho

講真，DC和PS2版都先後推出了多時，不明點解現在才推出GC版，這一點已令其銷路有所影響，再者遊戲沒有加入任何新要素，又沒有追加到新團體客，只是畫面漂亮了一少和流暢度有所改善，加上第三集都很快在Xbox上推出，絕對沒有甚麼評論可言。

6

KACHUN

跨越多個平台、瘋狂的士遊戲終於「撞」到GC上去！坦白說，如果閣下已擁有之前的DC或PS2版，又或者早已在遊戲機中心玩膩原作街機版的話，大可無視今次GC版的推出。遊戲無論在內容、操作、角色、地圖等方面，都同之前幾個版本沒有甚麼分別，甚至可能會俾舊玩家一股沉悶的感覺。總而言之，如果您從未玩過前作而又是GC機主，又想初嘗『CRAZY TAXI』這名作的魅力的話，今次遊戲才值得您一試……

6

足球小將~新的傳説．序章~



PS / SLG / KONAMI / 5800 日圓

馬高

可說是期望愈大失望愈大，今集遊戲實在令人感到非常失望；遊戲本身的自由度低之餘，就連畫面亦不見突出，在比賽途中玩者只需要選擇一些單調的指令便可，至於角色使用的必殺技方面，就只是以一幅幅的硬照作交代，完全沒有什麼動畫出現，要和以往系列的作品相比，本作品絕對是不值一提。

3

Ainho

不知點解原本是GBA作品後來改在PS上推出。今集的足球小將認真令人大失所望，故事雖然以世界盃作為題材，可是故事相當短，幾個鐘就玩完，而最令人感到奇怪是，必殺技是自動發動的，加上LOAD碟又慢，即使利用PS2來玩，其讀碟速度也不令人滿意。總合而言，是足球小將FANS仍可一玩，不是的就省回一點金錢吧！

6

KACHUN

藉目前熾烈的世界杯熱潮，加上原著漫畫在本地的叫座力，本作絕對是近期PS上其中一個最叫人注目的全新作品！遊戲以原著中《世青篇》故事為背景，滿足了一眾原著擁躉的訴求；大家耳熟能詳的人物，都將於遊戲內悉數登場。具體內容方面，遊戲主要以對話及比賽兩部份構成。在比賽期間，玩者可以通過輸入指令，控制球場己隊角色的行動；而原著內各種必殺絕技，亦將可在遊戲內使用得到。推介給喜歡原著漫畫的朋友一試！

6



Vana'Diel的冒險歷程正式展開

FINAL FANTASY XI

PS2 2002年 5月16日
SQUARE ● RPG ● DVD-ROM
7800日圓●硬碟記憶
PLAYONLINE 專用、PSBBU必需

TEXT：時雨

不論是《FF》還是MMORPG迷都極之注目的《FINAL FANTASY XI》，已經於5月16日正式開始服務！雖然遊戲的登記SERVER在開幕期間出現過大混亂，但現時一切都已經回復正常，有心玩《FF11》的朋友是時候加入我們的行列了！筆者在今期會為大家詳細介紹玩《FF11》的每一個步驟，並會說明遊戲中各重要系統的用途和意義，讓各位新手在首次進入Vana'Diel的世界內後也不會感到徬惶無助。

玩《FF11》之必需品

■PS2 BBU(BOARDBAND UNIT)



通常簡稱為PS2 HARDDISK，為HDD和ETHERNET PORT二合為一的裝置，玩者要根據自家中的PS2的型號來選購內置型或者是外置型（PS2後面設有PC CARD SLOT的使用外置型，有EXPANSION BAY的則使用內置型）。注意香港行貨版PS2主機是用不到BBU的，也即是說大家一定要用日本水貨PS2才可以玩到《FF11》。

■寬頻MODEM或PS2用USB MODEM

如果各位家中是已經裝置了寬頻的話，便可以直接使用寬頻MODEM來上網玩《FF11》（透過ROUTER與PC共用寬頻亦可），如果大家仍是利用普通56K MODEM上網，則要另外購買對應PS2的USB MODEM了。

■《FF11》遊戲碟

由於《FF11》需要利用遊戲盒中的註冊碼來登記，而註冊碼也只能使用一次，因此絕不要購買二手的《FF11》光碟！

■USB KEYBOARD

沒有它，在遊戲中實在難以溝通，用市面PC的便可以了。

安裝《FF11》之步驟

1. 先將BBU和PS2接駁好，並接好BBU的電源（記注它是110V的，一定要用變壓器！）
2. 啟動PS2，放入隨BBU附送的安裝光碟DISC 1。
3. 根據畫面上的指示，將HARDDISK FORMAT和安裝PLAYSTATION BB NAVIGATOR（中途大家要用DISC 2來轉碟）。
4. 完成STEP 3後，放入PLAYONLINE VIEWER的INSTALL CD。
5. PLAYONLINE VIEWER啟動後，它會問你現在使用的ISP是偓否OCN（日本其中一家ISP），選擇「その他の方法でインターネットへ接續する。」
6. 填入你使用的ISP名字（求其便可）
7. 選擇你接駁INTERNET的方法

ADSL（如NETVIGATOR）	PPPoE接續
CATV（如有線寬頻）	イーサーネット接續
透過ROUTER接駁	イーサーネット接續
56K MODEM	ダイヤルアップ接續

8. 根據你選擇的接駁方法，之後的設定也會有所不同。基本上大家只要用回和PC相同的設定即可。筆者使用NETVIGATOR，所有設定都可以用回DEFAULT。如果在這步驟有問題，請向你使用的ISP查詢。
9. 完成接駁設定後，PLAYONLINE VIEWER便會開始INSTALL，在INSTALL前，它會先接駁上INTERNET進行「認證」，以確認玩者的CD為正版。
10. INSTALL完成後，便會進入PLAYONLINE用戶登記手續，由於大家都未有ACCOUNT，因此請選擇「プレイオンライン入會手續きを開始」，這時玩者要先接駁上INTERNET。
11. 輸入PLAYONLINE的註冊碼。寫有註冊碼的紙是在說明書內，第一行便是PLAYONLINE的註冊碼。
12. PLAYONLINE會要求玩者同意合約的內容，選擇同意。
13. 輸入姓名。筆者強烈建議大家用日本人的名字來登記，不要寫中文，以免SQUARE有理由CUT ACCOUNT。上面兩格是漢字的姓名，下面兩格則填入姓名的日文讀音（要用片假名）。
14. 輸入出生年月日。
15. 輸入住址。和姓名同樣，筆者強烈建議大家輸入日本格式的地址。如有朋友在日本當然最好，如果沒有，則可參考日本雜誌上的廣告上之地址去輸入。
16. 輸入電話號碼（日式）和EMAIL地址。
17. 選擇付款的方式，香港玩家可以使用信用咭或WEB MONEY來付款，當然使用信用咭是最方便的，之後輸入信用資料的部份請依畫面的指示進行。
18. 如一切順利，玩者便會看到自己的PLAYONLINE ID、PASSWORD和PLAYONLINE EMAIL地址和，請一定要用紙筆將它們抄下，因為香港玩家不會收到SQUARE寄給你的通知信，也不會有EMAIL寄給你。玩者也可以選擇將上述資料記錄在HDD內。
19. 將光碟取出並重新開機，啟動PLAYSTATION BB NAVIGATOR後，選擇PLAYONLINE VIEWER。
20. PLAYONLINE VIEWER啟動後，選擇「インストール」，這時PS2的TRAY會彈出，請放入《FF11》的DVD-ROM。
21. 遊戲INSTALL前，它會自動接駁上INTERNET進行「認證」，成功後遊戲的標題畫面便會出現，選擇INSTALL（需時約20分鐘）。
22. INSTALL完成後，取出《FF11》的DVD-ROM，並重新開機。啟動PLAYSTATION BB NAVIGATOR後，選擇PLAYONLINE VIEWER。
23. 進入PLAYONLINE VIEWER後，選擇「ログイン」進行LOGIN，請輸入你的PLAYONLINE ID和PASSWORD。
24. 成功LOGIN後，選擇「ゲーム」>「FINAL FANTASY XI」
25. 進入《FF11》的標題畫面後，選擇「コンテンツID」
26. 玩者要依次序輸入PLAYONLINE ID、PASSWORD和《FF11》的註冊碼（註冊碼紙上的第二行）。
27. 畫面會出現收費的詳情（每個月1280日圓），確認後選擇「はい」
28. 一切準備工作已經完成！玩者可以在《FF11》標題畫面上的「プレイ」，開始進入Vana'Diel的世界！




設計角色

種族

在《FF11》中玩者可以在五個種族中選擇一個，由於種族在選定後是無法改變的(職業還可以轉)，因此選擇前大家要考慮清楚。

HUME

人口最多的種族，基本能力平均中稍為偏向戰士型。



ELVAAN

黑皮膚、長耳的精靈族。近接戰能力高，適合成為戰士，但魔力值則相當低。



TARUTARU

外表有如小孩的種族，但和年齡是沒有關係的。他們是《FF11》中魔力最高的種族，但體力極低。



MITHRA

貓耳人，只能選擇女性。敏捷性為各種族中最高，魔力也比HUME優秀，力量則有所有及。



GALKA

力量最強的種族，魔力則幾乎沒有，由於是利用「轉生」來繁殖的關係，因此沒有性別之分。



TIPS！

相信不少玩者最初都會選擇HUME來開始，因為是人類嘛。但小心HUME無論在哪一方面都是「半桶水」，未必適合一些性能極端的職業，如苦行（力量不足＝無用）或黑魔道士（MP不足＝死亡）。不過如果大家的目標是騎士或暗黑騎士等近接戰、魔法都精通的職業，則HUME平均性能的確有其優點。

職業

選擇了種族後，玩者可以選擇性別、樣子、頭髮顏色和體型，之後再決定自己最初的職業。

戰士

戰鬥的專家，可以裝置各種重型裝備，防守力高，而且可以使用「挑撥」，是隊伍中的守護神。

苦行僧

以空中格鬥為戰鬥的武器，防守力雖然不及戰士，但HP和攻擊力卻比戰士高。裝備也不用花太多的錢。

白魔道士

以使用回復和強化補助魔法為主的魔道士，也可以使用棍棒為武器，有一定的近接戰能力。

黑魔道士

攻擊魔法的專家，論攻擊力為所有職業中最強，但近接攻擊力和防守力幾乎完全沒有。

赤魔道士

可使用黑、白魔法，也能使用戰士裝備的平均型職業，但每一方面都不能成為最強是其缺點。

盜賊

戰鬥能力低，也不能使用魔法，但卻有著其他職業沒有特殊能力。

TIPS！

在現時的系統中，戰士比苦行僧有優勢，因為兩者在隊伍中的功能相同，但戰士卻可以使用「挑撥」，能大幅減輕魔道士們的負擔。而盜賊的特殊能力用途非常有限，除非未來有修正，否則筆者不建議初心者選擇。白魔道士如果單人作戰會非常痛苦，玩者選白魔的話應以組隊為大前提。黑魔道士是現時最強的職業，不論單打還是組隊都極之活躍，但小心SQUARE可能會將他調弱（BETA時已有前科）。

角色名字

決定了上述一切後，玩者便要決定自己的名字，大家也可以使用由遊戲RANDOM產生的幻想世界名字。

選擇SERVER

《FF11》共有20個SERVER，它們都是以《FF》系列的召喚獸來命名。其一覽如下：

00	Bahamut
01	Shiva
02	Titan
03	Ramuh
04	Phoenix
05	Carbuncle
06	Fenrir
07	Sylph
08	Valefor
09	Alexander
10	Leviathan
11	Odin
12	Ifrit
13	Diabolos
14	Caitsith
15	Quetzalcoatl
16	Siren
17	Unicorn
18	Gilgamesh
19	Ragnarok

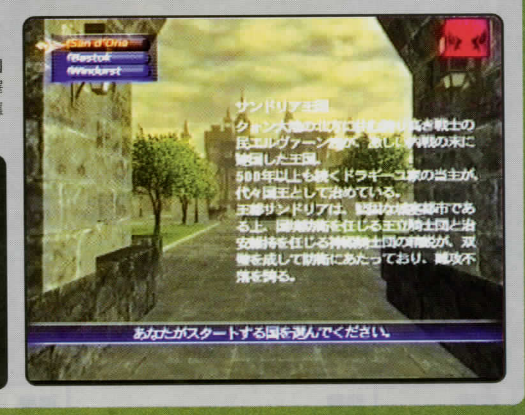
玩者如想選擇SERVER，就必須要先取得WORLD PASS。WORLD PASS其實是一組密碼，玩者可以在遊戲中買到，而其價錢會隨著SERVER的總人數多寡而增減，例如某個SERVER的人數越多，其WORLD PASS的價錢也越貴。留意WORLD PASS只能在設計新角色時使用，舊有角色是不能用WORLD PASS來換SERVER的，而一個WORLD PASS最多可用5次，有效期為一星期，逾期便會失效。

選擇所屬國家

設計角色的最後步驟，是選擇自己所屬之國家，在《FF11》中玩者可以在三個國家中選擇一個成為屬國，它們各有特色和優點，大家應充份考慮自己的種族和職業來選擇。

TIPS！！

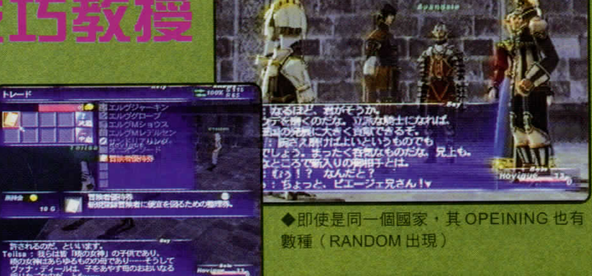
接近戰系角色最好是選San d'Oria，因為它的武器和防具選擇最豐富。而魔法師則必定要選Windurst，因為許多魔法師的裝備和上位魔法都可以輕易買到。至於HUME的國家Bastok由於地理位置不佳，在CONQUEST（後述）幾乎必定處於劣勢，而且其MISSION的難易度也最高，筆者絕不推薦。



遊戲正式開始！冒險初期技巧教授

OPENING

一開始，玩者會出現在自己屬國的某個地方，並會看到一少段OPENING EVENT，雖然細節會有些分別，但其內容都是教玩者一些有關城內的最基本知識，並不重要。而OP的最後，玩者都會得到一張「冒險者優待券」，大家只要將它帶到指定的初心者守衛處TRADE（トレード）給他，即能獲得少量資金作裝備自己之用。



◆找出初心者守衛，將

◆即使是同一個國家，其OPEINING也有數種（RANDOM出現）

熟記城內設施位置

玩者身處的主城將會是你日後冒險的中心，因此請你好好熟習一下周圍的環境，例如武器店、道具店的位置，各生產工會的所在，HOME POINT（復活地點）和出口的位置等等。這時玩者身上的地圖可以幫到你很大的忙。



◆利用地圖到城內到處參觀




裝備自己

最初玩者身上的裝備應已足夠頭5-6個LEVEL的戰鬥所需。其實許多人型怪物的戰利品都是裝備，加上店鋪的價錢都十分昂貴，大家不需急於增強裝備。先到武器和防具店內看看其貨物清單，再計劃之後應換哪些裝備吧。基本上，戰士應比較注重防具（因為他們的責任是做隊中的盾牌），而魔法師則專心儲錢買魔法書吧。

出外戰鬥昇 LEVEL

玩者在《FF11》中很大部份時間都是在城外面戰鬥，以賺取經驗值、金錢和戰利品。作戰前，玩者應善用「調べる」這個指令，它會告訴你目標和玩者的力量差距。

とても強そうだ	遠遠地比自己強
強そうだ	比自己強
自分と同じくらいの強さだ	和自己差不多強
丁度いい相手だ	最適合的對手
樂な相手だ	容易對付的對手
練習相手にもならない	作為練習對象也不如



◆先調查敵人的強度，再決定攻不攻擊

基本上，玩者可以沒有多大風險地擊倒「最適合的對手」，而「和自己差不多強」則有輸的可能，再以上的對手則單打獨鬥是沒可能取勝的。由於《FF11》中敵人的經驗值是根據敵人和玩者之間的相對強度來決定的，因此大家應盡量找「最適合的對手」來消滅，這樣便既安全又有效率了。

在《FF11》中的敵人分為「會主動來襲」和「不會主動來襲」兩種，前者通常是些人型的怪物，如GOBLIN、UNDEAD等，而後者則是各種動物。在作戰前，玩者必須先確認周圍有沒有「會主動來襲」的怪物，因為在《FF11》中，同時和兩個對手作戰通常都意味著死亡！而隨著玩者可以前往的地區逐漸增加，你會發現許多怪物們之間都是有「同伴意識」的。一旦玩者攻擊牠們其中一隻（即使它本身是不會主動來襲的類型），在牠附近的同伴便會集起來襲！一旦在單打時出現這情況，玩者可說是九死一生，所以在攻擊前必定要注意！



◆遊戲初段的動物類怪物通常都不會主動攻擊



◆但邪惡的獸人們則會在見到玩者時便立即來襲！

單人戰鬥時小 TIPS

1. 在物理攻擊擊中敵人，或者自己被敵人擊中時，玩者的TP（TACTICAL POINT）都會增加，當這個值到達100%以上時，玩者便可以使用特殊的武器SKILL！
2. 在唸魔法時如果受到敵人的物理攻擊，唸咒便會被截停，因此大家應待敵人攻擊完畢的一刻才開始唸魔法
3. 黑魔道士的LV8魔法「バインド」可令敵人動彈不得，之後用魔法狂轟便能輕鬆殺敵
4. 逃走在《FF11》是非常困難的事，因為敵人的移動速度和玩者一樣快，而且牠們會窮追不捨，並能繼續在背後攻擊你。要真正逃脫，前往另一個AREA是唯一的方法
5. 如果戰鬥形勢不妙，而附近又有其他人在的話，大家可以在「戰鬥解除」指令處按右掣，這時會出現「救援要請」的指令，按下後，其他人便可以自由和玩者面前的目標作戰了。不過這樣一來大家都不會獲得經驗值。

治療

在任何時候，玩者都可以按L3掣來進入治療狀態。這時玩者將不能移動，而HP和MP則會慢慢回復。在治療途中如果受襲或者受傷（例如中毒中），治療便會中止。因此在大家應找一處安全的地方治療。



戰鬥不能

當玩者的HP被扣至0，便會進入戰鬥不能狀態，這時你的經驗值會被扣去「NEXT LEVEL」數值的十分一，如扣低過零，更會被降LEVEL！在戰鬥不能期間玩者不能做任何事，就連說話也不能，而只能等待附近的人用復活魔法「レイズ」等救你。如沒有人懂得復活魔法（現時懂的人相信不會超過5個……），玩者便只能選擇返回HOME POINT了。



溝通技巧

在《FF11》中說話的方法有許多種，大家一定要用得其所，否則不但不能達到溝通的目的，隨時會令人感到煩厭！

方法	性能	用途
SAY	最基本的說話方法，位於玩者周圍的所有人都會聽到，文字為白色	向初次見面的人打招呼等
SHOUT	大聲說話，廣範圍的人都會聽到，文字為粉紅色	找PARTY同伴時、求救等
TELL	單對單對話，需指令目標(/tell (人名) (訊息)）能超過距離和地區的限制，文字為粉紅色	悄悄話，邀請某個人加入PARTY等
PARTY	PARTY和ALLIANCE中所有人都會聽到，外人則聽不到，沒有距離限制，文字為藍色	戰鬥會議等
LINKSHELL	和LINKSHELL（後述）的所有同伴說話，沒有距離限制，文字為綠色	在LS內尋找PARTY同伴等



◆有USB KEYBOARD的話，也可以按CTRL+HOTKEY的方式來即時選擇說話方式

《FF11》的工會 LINKSHELL

LINKSHELL 是《FF11》內一種遠距離通訊工具，其功用就有如對講機，容許玩者和意同道合的同伴無時無刻保持聯繫，不過用「工會」來形容它相信大家會更易明白。LINKSHELL 可以在城內的道具店中買到，最初它是處於「未開封リンクシェル」的狀態，玩者在取得它，於 MENU 中選擇「リンクシェル」，即可以為你的 LINKSHELL 命名，取一個有型的名字吧！之後，玩者更要為你的 LINKSHELL 取一個獨有的顏色來作辨認。

當 LINKSHELL 開封後，它便可以生產出 LINKPEARL，玩者可以將它們送給同伴們，只要他們裝備這粒 LINKPEARL，便會成為你的 LINKSHELL 的會員。以後大家便可以透過「LINKSHELL」來聯絡了。一個 LINKSHELL 可以產生無限顆 LINKPEARL，而遊戲也沒有限制一個角色只能參與一個 LINKSHELL，玩者只要裝備另一顆 LINKPEARL，便能即時成為另一個 LINKSHELL 的會員。

PARTY 和 ALLIANCE

面對強大的敵人，一個人的力量實在極之有限，加上每一個職業都有其弱點，單人匹馬冒險絕不是明智之舉。在《FF11》組PARTY非常方便，大家不用害羞，積極地和其他玩家組隊冒險吧！

如果玩者希望加入其他人的 PARTY，可以在「パーティ編成」中選擇「パーティ參加希望」，如是者在玩者的頭上便會出現一個綠色的 ICON，讓其他人知道你想加入 PARTY。當有人邀請你加入時，再選擇「パーティ編成」>「はい」便可。

當想邀請他人加入你為 LEADER 的 PARTY 時，則可以在 TARGET 了對方後，選擇「パーティに誘う」，等待對方的同意。

一個 PARTY 最多可有 6 人，如想組成多過 6 人的隊伍，則可以選擇將兩至三隊 PARTY 組成聯盟－－ALLIANCE。方法是當你是 PARTY LEADER 時，先 TARGET 對方 PARTY 的 LEADER，再選擇「パーティ編成」>「アライアンス」便可。

PARTY 時的戰術 TIPS

1. 戰士應善用「挑撥」，令敵人集中攻勢自己，讓黑魔和白魔等防禦力弱的同伴可以安心作戰。（最重要！）
2. 黑魔道士的工作是遠距離攻擊，攻擊前記得用「バインド」將敵人封住，否則敵人在被魔法攻擊後，很可能會一支箭般來攻擊你
3. 白魔道士的工作主要是為同伴回復 HP 和用「プロテス」來強化他們的防禦力
4. 赤魔道士則主力於輔助戰士作戰和施放弱化魔法等
5. 有 LV 15 以上的盜賊在時，可大幅增加戰利品的出現率
6. 白魔和黑魔不要忘了自己有「終極奧義」－－女神之祝福和魔力之渦，在緊急時使用，絕對可以避免隊伍全滅
7. 攻擊時如果敵人周圍有同伴，應引目標到空曠的地方作戰，以免其他怪物突然走近變成增援

戰利品分配

PARTY LEADER 可以在下列兩種戰利品分配方法中選擇一個：

LOT IN

簡單一句來說便是「抽籤」，在戰鬥後出現戰利品時，PARTY 中每一個人都可以在指令「戰利品」中選擇「ロットイン」，如是者遊戲會 RANDOM 產生一個 1-999 的數字。到最後數字最高的一位便能取得該戰利品。如果玩者對該戰利品無興趣，則可以選擇「パス」來放棄抽籤權。

LEADER 分配

如果玩者選擇這個方式，則所有戰利品都會落入 LEADER 手上，然後由他來分配給隊員，因此除非玩者知道 LEADER 是個信任得過的人，否則都不要選擇這個方式。



MISSION

MISSION（ミッション）顧名思義，便是遊戲（國家）給予玩者的任務。玩者透過任務，不但可以了解到主故事的發展，而且能夠提昇自己在國家中的地位（RANK）。

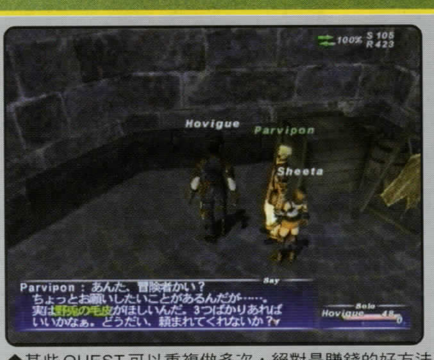
要取得MISSION，玩者可以在城門附近找專門派發任務的守衛，和他說話，他便會派你第一個任務。每個國家的任務內容都不同，有些簡單的可能只是將物件送到城內某人手上，複雜的可能要在外面打大量怪物收集寶物。當玩者完成了一定數量的任務後，你的地位（RANK）便會提昇。RANK 提昇後，某些NPC便會有新的情報提供給你，而某些禁止通行的地區也變得可以進入，最重要的是，玩者身上的シグネット（後述）魔法的持續時間會加長。



◆MISSION的難度到了後期會非常高，必須要多人組隊才能完成

QUEST

QUEST（クエスト）是和主線故事無關的小任務，通常是由城內的NPC提供，其內容多采多姿，小如為居民取得道具，大如到地下城處殺死某特定的敵人等。當玩者完成這些 QUEST 後，都可以獲得報酬。QUEST不是強制性的，也沒有時間限制，玩者即使不理會它也不會有任何不良後果。



◆某些 QUEST 可以重複做多次，絕對是賺錢的好方法

CONQUEST

CONQUEST（コンクェスト）是《FF11》中國家與國家之間的「戰爭」，玩者只要在城門附近的守衛處取得一種名為 SIGNET（シグネット）的魔法後，便算是參加了 CONQUEST，這時玩者外出打怪物時，都可以為自己國家賺取一定的「戰績」。如果國家的戰績在某個地區中壓到其他兩個國家，便能取得該地區的控制權。由於國家的「領土」越大，城內的商品的種類也會增加，因此 CONQUEST 的成敗，絕對會影響到玩者的個人發展。大家在外出時記得要取得 SIGNET 啊！





◆在城門附近一定有一位能為玩者施放 SIGNET 的守衛



TEXT:AINHO

PS2版《機戰IMPACT》推出不到二個月，BANPRESTO就火速公佈機戰新作《超級機械人大戰R》，這是GBA第二款機戰系列作品，不過始終機能所限，今作的戰鬥地圖仍會以2D平面顯示，並非PS2版般全3D立體，而在今作最大的改良點，在於那隨時SAVE的功能，並會加入新角色、新機體，現時知道本作的發售日期暫定暑假的8月推出，對於機戰FANS們可真忙不過來呢！(不停機戰...機戰...)

GBA	2002年 8月
BANPRESTO●SLG	
價格未定●盒帶	

スーパーロボット大戦R

永無休止的戰事...又一機戰新作登場！





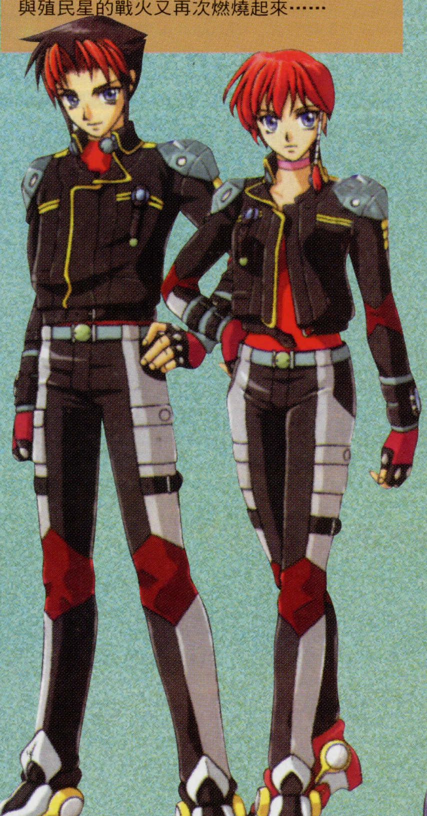


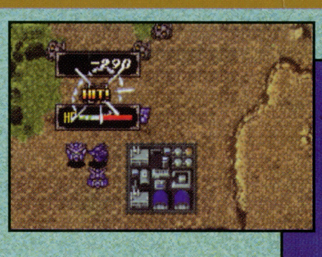




~Story~

自一年戰爭開始，地球一直飽受戰火摧殘，戰鬥痕跡隨處可見，至地球人共同接受「完全和平主義」及「地球統一國家」的達成之下才令戰事得以結束。可是就在這個時候，侵略者出現襲擊地球，人類見地球統一國家無能應付敵人的攻擊，於是便成立了「新地球連邦軍」，而由シャア・アズナブル所率領的新自護軍亦由此而誕生。就是這樣，地球與殖民星的戰火又再次燃燒起來……





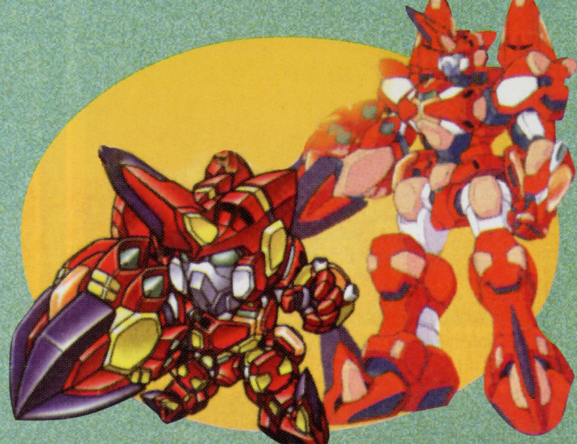


被強化的Save功能

在過往的機戰系列之中，在戰鬥地圖上是可以作隨時Save，而在今次《超級機械人大戰R》之中，這個系統將會得以改良，變為任何地方也可作出Save，即使在角色對談場面或是世界地圖上亦可，據開發人員表示，這是全為攜帶遊戲機而特設的，方便玩家有事時可即時將遊戲放下來。至於前作沒有Cut戰鬥畫面的功能，在今作中將會被採用，以縮短遊戲進行的時間。

登場作品陣容歷來最大！

在今次《超級機械人大戰R》加入的新作品，現時暫知有3部作品登場，這3套作品分別是『劇場版機動戰艦NADESICO』、『真三一萬能俠對新三一萬能俠』及『GEAR戰士電童』。其中『機動新世紀高達X』是在多個手提機版本之中首次加入。至於今集的男女主角同樣採用原創人物，男的叫ラウル・グレーデン，所乘坐的原創機是ストライカー，女的叫フィオナ・グレーデン，所乘坐的原創機則是エクサランス。





登場作品一覽

機動戰艦 NADESICO

《機動戰艦NADESICO》TV版的故事是講述NADESICO與謎之敵人木星蜥蜴的交戰，而劇場版的舞台則在那三年之後。在TV版之中，主角アキト和ユリカ不幸被稱為「火星之繼承者」的反亂軍擄走，身為NADESICO C的艦長星野琉璃，便為調查此事而再度踏上旅程。



NADESICO C

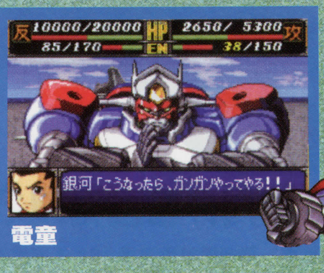
真三一萬能俠對新三一萬能俠

為消滅恐龍帝國而妄顧性命安全的巴武藏，可惜到最後未能徹頭徹尾將恐龍帝國剷除。後來，神隼人開發了一部新機械人New Getter以再度對抗恐龍帝國，並展開尋找三位合適的駕駛員……



真GETTER 1

新GETTER 1



電童

GEAR 戰士電童

企圖將機械解放來消滅地球所有生物的ガルファ，為了阻止他們的好事，由人類所組成的GEAR戰士電童便出發進行迎擊。在GEAR戰士電童的兩名駕駛員北斗和銀河，雖然只是小學生，但在駕駛和作戰技術方面也不蝕於其他機師。

騎士鳳牙



V 高達

Z 高達

ZZ 高達



Wing Gundam Zero Custom

閃光高達

新寶 3



泰坦 3

超力電磁俠

ボルテスV

鐵金剛 Z

無敵鐵金剛

Make history on 2002.7.11

PS2 2002年 7月11日
KONAMI ● RPG
6800 日圓 ● DVD-ROM
記憶容量未定

幻想水滸伝 III

TEXT:AINHO

KONAMI 著名 RPG 系列新作《幻想水滸傳 3》，隨著遊戲開發進度接近完成階段，廠方最近終於公開正式發售日期，為暑假黃金檔期的 7 月 11 日。雖然現在距離發售日期尚有個半月多，但廠方開始一連串公開遊戲的最新情報，而這次為大家帶來的內容，就有新角色、序盤故事和戰鬥系統的報導。至於遊戲的初回限定版，封底封面會有特別的印刷包裝。

Check! Battle System

前作沒有存在的系統－ Skill ，在今集中戰勝之後，除經驗值和金錢外，更可獲得一些 Skill Point。隨著Skill Level上昇，玩者便可到一個稱為武術指南所中習得新的Skill，而每位角色最大可取得八種Skill，以下就介紹其中三種Skill，分別是在裝備了雷之紋章的Geddoe使用雷魔法的場合，在詠唱的時間縮短一半、Hugo的初期狀態Skill是隨著Level的提昇而令攻擊回數增加或是連續攻擊使用的可能，這些都是有助作戰上的有利。



◆ Skill Up!明顯見到詠唱速度比平常快半分

◆ Skill 上昇後，角色在移動後便有三回攻擊行動

戰鬥隊列與視點

一如過往系列般，在戰鬥中玩者的隊列均是前3後3的陣形，不過今集縱列的角色將會影響到前後者的行動。至於戰鬥視點方面，與前作一樣，在產生出Critical Hit之際畫面會擴大顯示，不過由於今集的戰鬥採用Full Polygon表示，所以視點會有多種變化和鏡頭，以加強戰鬥上的壓迫感。



108 位同伴會否再現？

有玩過前作的玩家，都知道遊戲多達 108 人同伴登場，這亦是作品的魅力吸引之處。而在本作中所登場的同伴們，同樣背負著星球的宿命。以下為大家介紹今集新登場的 8 位角色，他們的活躍程度值得期待。

初段故事詳細披露！

Chris 篇

謝古利騎士團的團長 Chris ，先前與謝古利比試得以勝利而獲得“白色英雄”的稱譽。可是， Chris 自身其實被評議會所利用。一日， Chris 在評議會的命令下到各地談及休戰交涉的事，可是在交涉完成後回程的平原上， Chris 率領的部隊突然被Glass Land連合軍包圍，後來並見到Caraja村被放火，造成不少村民的死傷……

Gedo 篇

ハルモニア神聖國南部邊境警備隊第十二小隊的小隊長 Gedo ，見糧倉見底，於是便找任務搵錢，而揀選了報酬豐厚搜索所在不明的“炎之英雄”。 Gedo 等人為打探“炎之英雄”的情報來到 Glass Land 上，得知Caraja 族的村可能會找到相關的消息，可是在他們將抵步前，竟目到 Caraja 村變成一片火海……



◆回程時 Chris 部隊突然收到敵襲的報告



◆ Gedo 見眼前的村被火燃燒也感到非常莫然



◆到底蜥蜴族與謝古利騎士團之間在過去有甚麼怨恨呢？



◆到底Gedo所尋找的“炎之英雄”其身份是……

擁有高名譽地位的六騎士



保魯斯
隨旁護衛騎士團團長的熱血漢，憑著優秀的劍技而得上「烈火之劍士」的稱號。



巴斯烏露
性格與保魯斯相反，無論言行舉動也很Cool。擁有「疾風之劍士」的稱號。



杜亞斯
沙古比騎士團的年青見習騎士，沒有實戰經驗。



利奧
一身被重裝備包著的他，手持巨大斧頭上戰，責任感強。

Geddoe 兩位的身邊好戰友





里古
擅於開發巨大 Bow Gun 的男子，在隊中擔當遠距離攻擊一役。





早卡
行動遲鈍，質疑他在戰鬥時的表現，看外表普遍他只是一名中年酒豪。

蜥蜴民族

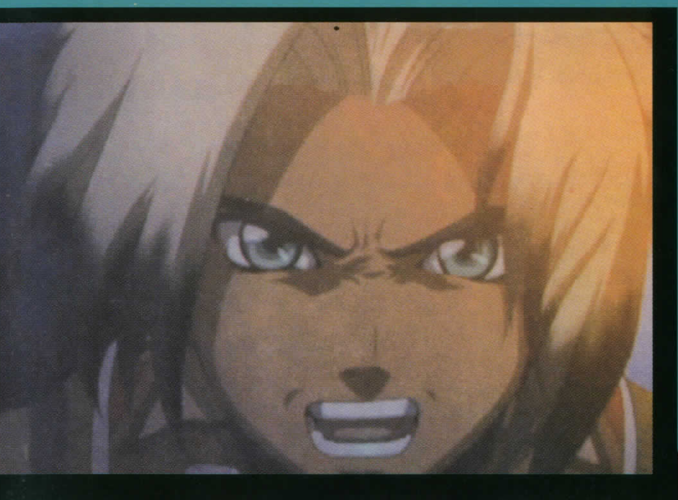
智巴
第二部隊的左翼戰士。

迪巴
蜥蜴人族三身戰士的一人，是第一部隊的左翼戰士。

用語解說：Clan

“Clan”為民族的意思。「幻想水滸傳 III」的故事舞台 Glass Land ，擁有數多的民族存在；後來有著強大發言權和影響力的Glass Land諸國就將這六個民族合稱為「Six Clan」，而其中就包括Hugo的故鄉Caraja Land(カラヤクラン)、Jaw(ジョー)軍曹的出身地Duck Clan(ダッククラン)，及以上所提到的蜥蜴民族。





幻想世界的27個紋章

在《幻想水滸傳》作品系列之中，最使人感到充滿神祕的莫過於那些「真之紋章」。有著力的象徵的「真之紋章」，在故事舞台的世界上一共有27個，它們各分散到每一處地方上，被發現而持著的人現時就有11位，當中火、雷、水、風和土這五個紋章更有「五行之紋章」之稱；只要將這些「真之紋章」寄宿在武器上，該武器便會發揮出特別的力量。





壯麗的遊戲 Opening

現時其中14個紋章的下落：

圓之紋章(神官長ヒクサク持有)	龍之紋章(龍洞騎士隊長ヨシュア持有)
門之紋章(レックナート・ウィンディ持有)	霸王之紋章(寄宿於龍王劍中)
月之紋章(シエラ持有)	夜之紋章(寄宿於辰星劍中)
獸之紋章(被ルカ・ブライト解放)	風之紋章(ルック持有)
原始之紋章(「2」主角ジョウイ持有)	生與死之紋章(「1」主角持有)
真之火之紋章(炎之英雄持有?)	真之土之紋章(ササライ持有)
真之雷之紋章(持有人不明)	真之水之紋章(持有人不明)

親切的Mini Map顯示

從我們得來最新體驗版可以看到，玩者無論在地圖或是村鎮移動時，都有一個Mini Map提供，當中紅色箭咀是玩者的所在位置，好像圖中即使身在廣大的平原上，只要根據 Mini Map 提供的指示，便不會有迷路的情況發生。至於在世界地圖畫面上，只要透過Point與Point之間通過便可到達各所需目的地，移動期間並不會出現敵人，玩者大可放心。





新七名人物介紹！



智亞
武術指南的青年，其武術確有一流。



斯莉
充滿神秘感的紋章師。與前作同樣，是在玩者根據地開設紋章屋的主人。



里波
馬古斯里亞騎士隊長的侍從，並會兼顧部隊的搬運補給工作。



莎蘭
操控強力魔法的女魔導師，與謎之劍士一起行動。



亞莉
於學術指南館工作的女子。



科利多
馬古斯里亞騎士隊長，是位正義感強的青年。

謎之劍士
謎的二刀流劍士。外表給人一種古怪神秘感，他的身份到底是？



劍豪 II

TEXT：馬高

PS2 2002年 6月
GENKI●AVG
6800日圓●容量未定
記憶體未定

經過多次的介紹後，相信大家對「劍豪 II」已有一定的了解，隨著開發商正式公佈發售日期，有關遊戲的資料已全面公開；今期將會為大家帶來更多最新的資料，其中包括登場的劍士、任務的種類、劍士作成等等，對本作有期待的朋友，以下的介紹就不容錯過喇！

踏上劍豪之道

「劍豪 II」的故事講述一位年輕的劍士，為要成為真正劍豪而展開一連串漫長的磨練。玩者所扮演的就是這位年輕劍士，一切會由「自宅」展開。玩者需要進行各式各樣的修練及離開道場作磨練，首先會由道場開始，先要學懂劍技的基本理論，分別有攻擊對手的「攻」、令對手露出破綻的「懸」、避開對手攻擊的「待」。當磨練好劍技後，便可以前往「口入屋」，接受各種如「豪商救出」、「賊退治」、「代官屋敷警備」等不同的任務委託，完成這些委託後便可增加名聲，但要完成任務的話，就必須要透過刀的比試，否則任務失敗便會GAMEOVER。此外，每當完成一次任務後，也會有疲勞累積，而解決方法亦非常簡單，只要回到「自宅」休息，體力便會自動回復。



到「口入屋」找工作？！

當劍士提升到一定的水平後，便可以到「口入屋」找尋工作，而這些被委託的工作大致分為救出、暗殺、警備、退治等。成功完成這些委託後可增加名聲，不過當中的暗殺，並不是一種光明的任務，會令「惡名」的參數因此而提升。





工作一：豪商救出

拯救被拐走的豪商，由於黑暗集團與官人勾結，地方政府也未能出手，於是只好借助劍士之力的協助；為避免給屋內的敵人發現，只要盡快將敵人全部擊倒，就能夠成功救出被困的豪商。









工作二：賊退治

位於西面的山區，由於經常有山賊出現，並襲擊途經的商人，縱使官員曾多次進攻，但最終也未能根治，主角受委託到山區一帶將這些山賊完全消滅；山上的道路狹窄，而且經常會有大量山賊出沒，很容易會被眾多敵人狹擊，所以要完成這項任務，必須擁有高強的劍術。





工作三：代官屋敷警備

由於有盜賊來犯，官員的大屋受人襲擊，主角被委託負責保護大屋；玩者需要在限定的時間內擊倒一定數目的敵人，但由於敵方會利用各種不同的方法出現，因此也有一定的難度，若在限時之內未能完成任務，大屋便會被敵人入侵。



劍士作成

在前作中，可供選擇的劍士共有3種之多，但來到今次的續篇，可選擇的種類將大幅提升，透過作成系統，玩者可自由創造出一位獨一無二的劍士，其中劍士的外貌、身體以至服飾等等都能夠隨意組合，至於能力方面亦可以因應個人喜好而選擇，初期的能力值亦因此而有所變化。







銘刀

裝備好不同的配刀後，會令劍士的能力得到變化，而今次遊戲中登場的銘刀，稱為「大業物」，設有各項能力值；當進行比試途中，勝出的一方便可以獲得對方的銘刀。

劍豪登場！

本作將會收錄30多位歷史上出現過的有名劍豪，如宮本武藏、近藤勇、堀部安兵衛、佐佐木小次郎等等都會在遊戲內悉數登場；而今次人物設計會由寺田克也先生負責，其畫風完全能夠配合出當時的時代背景，令遊戲的真實程度進一步提升。遊戲內角色與角色之間擁有直接的關係，完全沒有受時代的限制，究竟誰是史上最強的劍士呢？

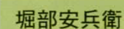
宮本武藏



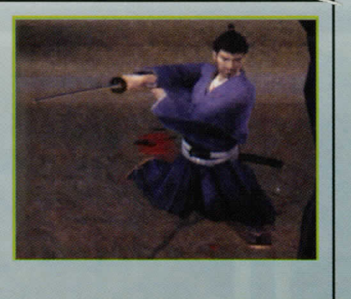
活躍於江戶時代初期，有不敗劍豪之稱，其著作有「五輪之書」，曾代表幕軍側參戰島原之戰一役。在本作中，他是一名追求弧高的兵法家，擁有最強的實力。

近藤勇

壬生狼、新撰組之局長，副局長土方歲三如兄弟。在著名的池田屋事件中，曾使用其愛刀「長曾根虎徹」，將勤王浪士斬殺，因此而聲名大噪。在本作中，他為人頑固，但對門下的弟子非常愛護。



堀部安兵衛



赤穗浪士，戰亂期間，是吉良側隨一的最大競敵，曾與島居利衛門單獨對戰中取得勝利，在本作中，他為報同門劍士之仇，決定追殺千葉周作。



佐佐木小次郎

巖流之始創人，手持的配刀名為「物干し竿」，刀長3尺一寸，絕技是「燕返」。他與宮本武藏的一戰最為人所注目，喜歡與一眾高手進行比試。



PS2 2002年今冬
SCEJ ● RPG
價格未定 ● DVD-ROM

TEXT:AINHO

千呼萬喚始出來！「Arc The Lad」新作登錄PS2！



整個系列賣出超過270萬套優越成績的RPG作品「Arc The Lad」，距離「III」推出後的三年，隨著主機平台改朝換代，其最新作也在千呼萬喚之下登錄PS2上！從遊戲副題「精靈之黃昏」可以見到，今作並非續篇而是以外傳形式推出。雖則如此，但廠商仍視她為年內的大作，一點也絕不馬夫。從最新圖片可以見到，遊戲的製作水準十分之高，與別廠的FF系列簡直有過而無不及。事不宜遲，現在立即為大家介紹本作的最新情報！

新的一集，新的開始

隨著機能得以提昇，今作無論地圖移動或是戰鬥都全3D化。今作的故事，由蘭古利斯大陸邊境一個叫新迪利亞國開始。新迪利亞是在系列之中初登場的國家，而遊戲的世界觀就設定於文明與災害受到嚴重破壞的世界，崩潰的建築物、被水淹沒的教堂、荒涼之大地，這就是「Arc The Lad 精靈之黃昏」的世界觀……

◆這個巨大遺跡是？

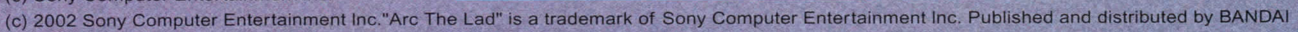

◆位於「精靈石」的礦脈附近的早比魯町，是遊戲故事的出發點


◆從圖所見遊戲的多邊型非常扎實


◆被男主角Kharg揮劍攻擊的會是怪物嗎？


◆這一帶也被水淹沒，只餘一剖份教堂的殘骸露出水面


◆在荒廢的土地上殘存了建築物和飛空艇的殘骸

今作的主題—「光」與「音」

光

前文已經提及過，本作的世界觀全由3D所描繪，隨著故事的需要，會隨時插入動畫來交代劇情，而動畫採用了Motion Caption技術製作，這種技術是在昔日系列中從來沒有投入過。

當然，以3D來進行的戰鬥，那些壓迫感十足的視點變更及視覺效果也會在今作中實現起來。







音

有玩過每一集「Arc The Lad」的玩家不知有沒有留意到，每集的代表主題曲均採用管弦樂去演奏，是一種叫烏特諾琴的電子樂器去演奏，來到本作亦不例外，除了會將音效強化之外，遊戲中角色的對話更以Full Voise。但到底會由誰擔當主唱主題曲及聲優陣容如何，這一一就要留待廠方進一步的公佈。

戰鬥沿用"模擬戰鬥"系統

本作的戰鬥系統，沿用初代「Arc The Lad」的「模擬戰鬥」型式進行。在戰鬥中，不論敵我雙方，行動次序是取決於角色的能力速度，而所謂「模擬戰鬥」系統，那就是在戰鬥中可作出移動。由於戰鬥全3D化，所以戰場上會有高低差的出現，例如站立高處會較為有利，令戰略性更為提高。除了攻擊、防禦、使用道具這些基本的指令外，還有支援和連攜使用的可能，但它們的用途現時是一個謎。

◆Kharg 站在高位置上向敵人作出攻擊的連續畫面（當中的火球會是追加攻擊？）

會是最高演出的RPG作品？

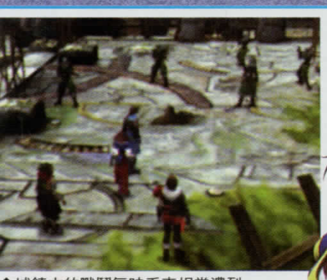
由於遊戲採用Motion Caption去製作，角色的動作和表情不旦豐富之餘更流暢自如，栩栩如生，加上豪華聲優陣的演出，以及壯大的故事，絕對是系列之中最高的作品。至於據遊戲設計者山口氏的一次訪問中透露出，現時遊戲的開發進度為60%，並會依玩家的希望而考慮推出限定版本。



◆古怪謎之男子，會是敵人嗎？


◆發動魔法期間鏡頭會作出 Zoom in/Zoom Out


◆遊戲的世界是以精靈石作能源


◆城鎮中的戰鬥氣味看來相當濃烈...

HISTORY OF ARC THE LAD

由初代數起，這套「Arc The Lad」系列其實至今已經有7年時間，可說是SCE其中一套RPG傑作。

Arc The Lad---- 推出時期：1995年

為了阻止世界被破滅，而到處探索「聖櫃」的Arc們，在旅程中得到精靈們的幫助。是描寫勇者拯救世界的超典型RPG作品。

Arc The Lad II ---- 推出時期：1998年

賞金獵人的操控火炎的エルク，那就是今作續篇的主人翁。前作的角色全部再一次於「II」出場，故事以打倒奸臣アンデル為目標。

Arc The Lad III ---- 推出時期：1999年

「III」的舞台是在「II」的3年後的世界。身為獵人的少年エルク，為了將「聖櫃」甦醒，而再一次踏上冒險之旅。



Kharg

Kharg是於新迪利亞首都中的早比魯之町居住的17歲青年，是舊新迪利亞王家的兒子，現在他參與市鎮的防衛活動，擁有優秀的指導能力，善於助貧扶弱，守護自己家鄉就是他的使命。

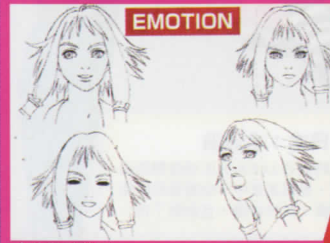
Lilia

因某些原因而過著流浪的生活的少女。現年17歲的她，自與Kharg的出會，她往後的日子便起了重大的改變。



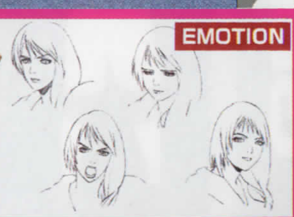
Paulet

保護住舊新迪利亞王家的羅利多家的獨女。18歲，忍耐性強，對自己的要求相當高，常與Kharg一起行動(是戀人嗎？)。



人物設計草圖

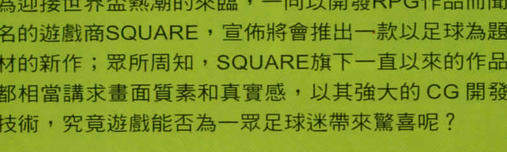
人物設計草圖




人物設計草圖

WORLD FANTASISTA™

ワールド ファンタジスタ



為迎接世界盃熱潮的來臨，一向以開發RPG作品而聞名的遊戲商SQUARE，宣佈將會推出一款以足球為題材的新作；眾所周知，SQUARE旗下一直以來的作品都相當講求畫面質素和真實感，以其強大的CG開發技術，究竟遊戲能否為一眾足球迷帶來驚喜呢？

PS2	2002年 6月6日
SQUARE ● SPT	
6800日圓 ● CD-ROM	
記憶體未定	

TEXT：馬高



◆ OPENING 畫面逐格睇





真實、華麗的 OPENING 畫面！

提到SQUARE的名字，相信大家都會聯想到FF系列作品，遊戲內的CG片段實在叫人嘆為觀止，其質素之高也絕對不用懷疑；當然本作亦不會例外，透過現時最新的CG開發技術，遊戲內球員的動作、表情以至活動時的神態等等都會以極細緻的畫面呈現於各玩家的眼前，此外，今次遊戲的 OPENING 畫面，將會由「FFVII」、「IX」、「X」與及電影「FINAL FANTASY」的開發人員攜手製作，片段中將會重點展示球員一對一和面對眾多球員攔截時的畫面，再配合一系列精彩的動作，史上最華麗的足球遊戲即將誕生！



◆芝拉華特主射罰球！



◆頭槌攻門！

◆擔任今次遊戲 MOTION CAPTURE 的名波浩

三大頂級球星！

要提高作品的遊戲性，除了畫面質素高之外，遊戲的內容亦相當重要，本作的球員以至球隊都會採用現時最UPATED的資料編制而成，世界各地的著名球星亦會悉數登場！從公開的畫面所見，就算是真正的比賽用畫面，同樣製作得極為細緻，光與暗的效果、球場與球員的配合亦非常清晰。此外，遊戲得到三位現役球員的支持，分別是日本的名波浩、巴拉圭的芝拉華特與及喀麥隆的麥保馬，他們的動作、神情都會經過特別的處理，當中名波浩更會擔任今次遊戲的 MOTION CAPTURE ，令球賽的迫真程度加倍提升。

喀麥隆：麥保馬

速度、技術兼備的前鋒球員，是球隊的攻擊重心，其炮彈式勁射，往往是取分的最大本錢。

日本：名波浩

現時效力J.LEAGUE球隊磐田山葉，是日本其中一位重要的中場球員，攻守兼備，且射術了得。



◆比賽進行畫面

雲集世界各地足球強國

本作將會收錄36支世界各地的國家足球隊與及兩支世界明星隊，合共38支球隊供玩者選擇，當中所使用的資料，均是以最新、與現實最相近的資料為藍本，此外，球員所穿著的球衣款式，都會同今年世界盃決賽周舉行時的情況一模一樣。

巴拉圭：芝拉華特

以罰球技術聞名世界球壇，被喻為南美史上最出色的守門員，其把關技術高強，在比賽中經常走上來主射罰球，無論防守以至進攻他都會全力參與。



◆ 36 支國家足球隊



◆主場、作客球衣一目了然

自行編制日本代表隊

今次收錄的日本代表隊，當中會有36名球員會以真實名字登場；不過預設的代表隊球員只有23名，若玩家希望選用其他球員的話，亦可以到TEAM EDIT模式內自行換入及換出球員，組成一支獨一無二的日本代表隊來挑戰世界各地的足球強國。



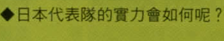
◆日本代表隊的實力會如何呢？



◆選出你心目中的最佳人選

戰術的運用

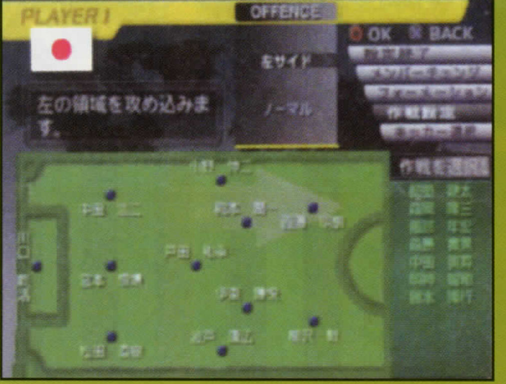
除可自行編制日本代表隊的球員名單外，遊戲中的戰術設定亦製作得相當仔細，陣式設定、作戰變更等多項選擇，而玩家更可以自行作成自己一套獨有的戰術進行比賽，身為球員之外，亦同時感受到擔任領隊的樂趣。







◆自行作成戰術



◆了解各球員的能力



(C)Disney Enterprises,Inc.

DISNEY角色大集合！

在遊戲開始前，玩者需要選擇其中一位迪士尼角色，並與其他角色一同進入一個名「MAGICAL PARK」的主題公園。整個公園由八個小島組成，大家可以控制角色在島山自由活動，而每個島上都設有各種不同的設施和景物，除可以滿足大家的旅遊要求之外，每當到達一些指定的地區，便可以進行各式各樣的迷你遊戲，而遊戲的種類包羅萬有，參與這些遊戲的還包括其他角色，不論是電腦控制或是與友人進行遊戲，絕對能夠帶給大家意



PS2	2002年 8月
HUNSON●TAB	
價格未定●容量未定	
記憶體未定	

聽到「DISNEY」這個名字，相信都不用筆者多作介紹吧！這款由HUNSON開發、以DISNEY為主題的最新作「DISNEY MAGICAL PARK」，將會集合DISNEY受歡迎的角色，同大家一同大玩迷你遊戲，你有信心戰勝他們取得勝利嗎？

TEXT：馬高

進入色彩繽紛的夢幻樂園.........

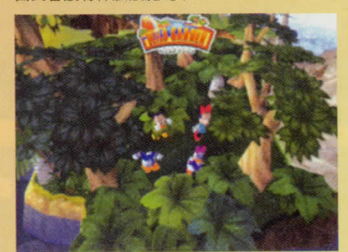
FUTURE TOWN

充滿時代感的地方，發現飛機的縱影，乘坐飛機究竟會前往那一個地方呢？



WILD GARDEN

四周長滿了綠草如茵的樹木和隱密的懸崖，裡面又會設有什麼設施呢？



STEAM MOUNTAIN AREA

穿過傾斜的山坡，乘坐火車能夠前往島上多個地方。



NATURE ISLAND

充滿自然氣色的島嶼，有山有水有河流，景色優美。





MAGICAL SQUARE

島上設有多個大型建築物，位於主題公園的中心。



STORE PLAZA

到處都是商品專門店，這裡能否買到一些特別的用品呢？



WONDER ISLAND

科幻與幻想交錯的島嶼，裡面設有各個特色的建築物。



CARTOON PARK

島上充滿卡通色彩，亦是這裡的最大特徵。



迷你遊戲任你選擇.........

「MAGICAL PARK」的主題公園內設有各種不同的設施，正如先前所講，每當到達一些指定的地區，便可以進行各式各樣的迷你遊戲。遊戲種類繁多，有的看來好像非常簡單，但其實是需要考考腦筋、有的就要挑戰大家的靈活性和反應力等等，現在就等筆者先為大家介紹其中部份的迷你遊戲吧！

賽車

控制角色所乘坐的車輛，以奪取對手的物件為目標。



笨豬跳

利用笨豬跳方式從高處跳下，控著角色避開前面的障礙物。



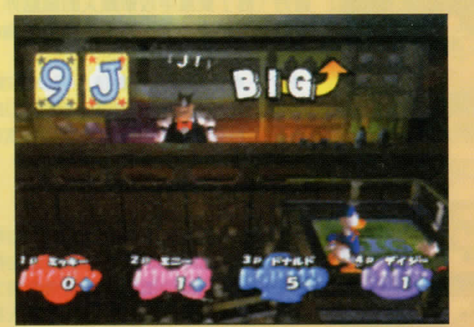
西部射擊

利用浮標向畫面中出現的敵人不斷發射，成功擊中最多敵人便算勝利。



咖啡杯

角色會乘坐於咖啡杯內，玩者需要控制他們將其他對手撞出範圍之內。



大小

根據樸克上出現的點數，從而決定下一張樸克是大或是小。



UFO

保護畫面上的小牛，在限定的時間內，小牛沒有被 UFO 捉走便算勝利。

登場角色為你逐一介紹.........

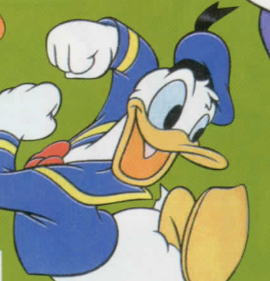
遊戲支援最多 4 人同時進行，玩者可隨意選擇其中一位迪士尼角色，一同進入「MAGICAL PARK」的主題公園。本作登場的角色合共有 6 名，相信大家對他們也不會感到陌生，此外，在遊戲進行途中，與角色對話亦會引發出一些特別的劇情。

MICKEY MOUSE

1928 年於電影中首度登場，至今深受世界各地的歡迎，亦成為了迪士尼最具代表性的人物。

MINNIE MOUSE

MICKEY MOUSE 的女朋友，她是一位溫柔體貼的女孩子。



GOFFY

經常做出一些引人歡笑的舉動，性格開朗，喜歡幫助別人。

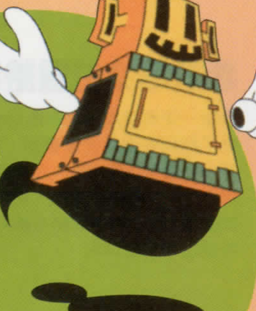
DAISY DUCK

DONALD DUCK 的女朋友，熱情的性格是她最吸引人的地方。



DONALD DUCK

迪士尼經典人物之一，性格頑固，而且非常小氣，是其最大的魅力所在。



ORIGINAL CHARACTER

於本作內登場的原創角色，看來是擔任遊戲的主持人。



PS2 2002年6月
GUST ● RPG
6800日圓(限定版9800日圓)
● DVD-ROM

TEXT:AINHO

Judith 之工作室 一次調合意外而發起的新故事

大人氣「工作室」系列的最新作《Judith之工作室》，有留意我們之前介紹都知道本作追加了大量的新要素，戰鬥系統、道具調合系統、以至畫質部份也比以往系列作品有大幅度進化，遊戲當中各都市的建設背景也描繪得相當美麗和細緻。至於作品距離完成度還只餘下20%不多，相信如無意外能於6月底前推出，而現在就帶來有關遊戲的最新情報給大家。

◆高畫質的開場動畫片段




◆隊陣的變動也是勝敗的關鍵之一

戰略性得以提昇的戰鬥系統

遊戲中，在街外或採取地移動遇到敵人時便會即時轉換至戰鬥模式，在戰鬥畫面中會看到角色的能力值，分別有HP、MP和LP，而戰鬥中最大可派出兩名同伴一起並肩作戰。要戰勝對方，除了要集中攻擊敵人的弱點外，最重要當然是調合優秀的武器攜帶上陣。至於不同角色擁有不同能力值，戰士系的角色偏向HP高，鍊金術士的則偏向於MP高。

HP — 角色的耐久力數值，與物理攻擊程度有緊密的關係
MP — 角色的精神力數值，使用魔法後便會減少，而MP越高更可對異常效果的抵禦力
LP — 角色的生命力數值。受到特定的攻擊便會減少。LP高的時候，更有百毒不侵的效果

◆所持的道具圖文並茂、一目了然，並提供可作自由的整理



◆Konrad使用的特技「ゆりかごの舞」，能一定確率將敵人催眠

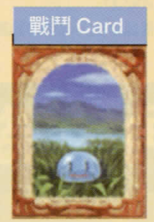
SKILL POINT

隨著戰鬥經驗的蓄積，角色除了得到等級的提昇，還會獲得一些Skill Point。遊戲中各角色有著特有的技能存在，玩者可利用這些得來的Point分配給各Skill作強化之用，這些技能有可能影響到購買物品的價格，或是角色能力值的變化等。至於玩者在地圖上的移動狀況會由一種叫Pointer Card去決定；卡片種類大致分三種，分別是無事通過的「白紙Card」、需與敵人進行戰鬥的「戰鬥Card」，以及產生天氣變化的「天候Card」。

白紙Card



戰鬥Card



天候Card





◆數值越高，該技能的成功率便越高



◆一切遭遇均由卡片所影響

限定版 Premium Box 發售！

絕對是Fans們一大驚喜！乘著「限定」風的趨勢，本作也有套名為Premium box的限定版發售，將會附送製作相當精美的懷舊時計和手袋。據知這套限定版會是限量生產，對此有興趣的人便要盡早訂購啦！售價方面則為9800日圓。

新登場2位冒險者

冒險一定有程度上的危險存在，尤其獨自前往更為甚，為了能夠安全地完全目的，應最好與其他冒險者同行，一來有個照應外，二來在途中遇上強敵時也可合力將其擊退。當然，他們要向玩家收取一定的雇用金，而且冒險者能力級數越高，其雇用金也會相對越高。

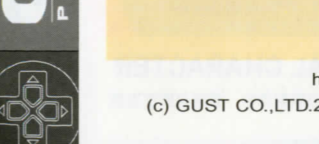
Konrad-lo
自稱秘寶獵人的年青冒險者，願望是追求到羅馬國的千金小姐。



Bohrer-Quelle
管理礦山都市「保羅斯多古」街上治安是他的兼職，實質是一名礦夫，對各種金屬東西具有豐富的知識。



http://www.salburg.com





PS2	2002年 夏
BANPRESTO●AVG	
價格未定●容量未定	
記憶體未定	

TEXT：馬高







無論動畫、漫畫均大受歡迎的作品「雷朋三世」，即將在PS2上同大家見面！今次作品名為「雷朋三世～魔術王之遺產～」，遊戲將採用ACT型式進行，當中亦會加插不少解謎元素，而一眾登場角色以至背景等各方面都會採用3D立體製作，喜歡這系列的朋友絕對不容錯過！

為找尋遺產再次出動………

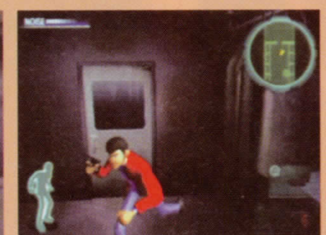


今次雷朋將要找尋的目標是「拉多魯夫王之遺產〔ラソドルフ王の遺產〕」，然而要獲得拉多魯夫王之遺產之前，就先要取得兩條鎖匙，它們分別由一名女子持有的「榮譽之水壺〔榮譽の水壺し〕」和一名男子持有的「勝利之水壺〔勝利の水差し〕」，在調查途中，一個神秘的組織亦為著這遺產正虎視眈眈；至於今次遊戲的舞台將會發生於一個名為「哈尼維路多城〔ハソネウァルド城〕」，雷朋的冒險旅程由這城鎮正式展開………

成為一位「有腦」的神偷！

要成功完成任務，除了要擁有敏捷的身手外，懂得動腦筋也非常重要；在今次遊戲內雷朋所有活動情況都會由玩者一一自行操控，換這之玩者的一舉一動都會成為雷朋的生死關鍵。為避開敵人的視線，就先要冷靜地分析四周的環境，有需要的話要找一些障礙物、什至躲藏於暗角或走到狹窄的通道內，途中亦會出現電子鎖、紅外線感應器等的防盜設備需要玩者逐一解決。





扮警察啦！

在行動進行時，一旦發出聲音的話，位於附近的敵人便會走過來進行調查，因此玩者除要不斷留意四周的環境外，步行及調查時也要不時留意上方的「NOISE計」，從而得知行動中所發出的聲音。此外，在某些特別的場合，就算擁有如何敏捷的身手，也很難逃過敵人的發現，這時大家便可以奪取守衛的制服來掩人耳目，換上敵人的服裝後，更可隨意收集情報，可謂一舉兩得，你有信心完成這項艱巨的任務嗎？

登場角色







雷朋三世
神出鬼沒的大盜，專用武器是手持的P38，他亦是著名怪盜雷朋的子孫。

次元大介
雷朋非常信賴的同伴，為人重義氣，擅長使用各類型手槍。

石川五エ門
石川五右衛門第十三代繼任人，手持的斬鐵劍威力深不可測。

峰不二字
出色的女盜賊，經常以謎之女性的身份登場。



PROJECT MINERVA

TEXT：馬高

PS2 2002年 夏

D3 PUBLISHER● AVG

價格未定●容量未定

記憶體未定

要數到日本最受歡迎的女藝人，藤原紀香絕對是其中之一，而今次為大家介紹的，就是由這位日本性感女神藤原紀香主演的動作遊戲；「PROJECT MINERVA」將會採用AVG型式進行，當中更會加插大量的CG動畫，玩者將要控制著主角艾利斯在戰場上殺敵，究竟紀香能否在這些危機之中完成各種艱巨的任務呢！？









主角艾利斯（藤原紀香主演）

擁有熱情的性格，但平常不會輕易表露於其他人的面前，是一位身手敏捷的女性隊員。其亡兄原屬民間警備公司的特別行動部隊，簡稱「SWAT」部隊，可是因一次任務失敗而死去，為了繼承亡兄的志願，她成為了部隊的其中一份子。另一方面，艾利斯察覺到哥哥的死，背後原來與一個巨大企業「MINERVA」有著什麼直接的關係，而故事亦因此而展開……





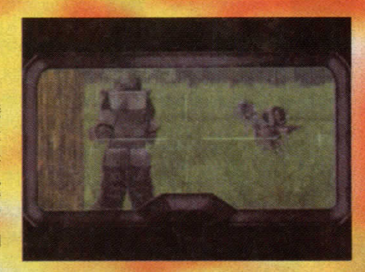
「MINERVA」的野心……

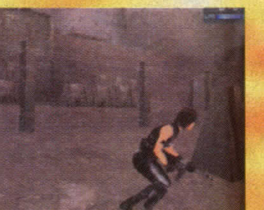
遊戲的最終目標就是將巨大企業「MINERVA」的野心完全粉碎，「MINERVA」表面上看來是一間生產電器及藥物為主的公司，但事實上卻是開發軍事用的兵器為主，更被稱為「死之商人」。透過高科技的開發技術，「MINERVA」研製出一款新型的機械人，並以實驗為名將它們送往世界各地，進行大肆破壞。



善用各種重型兵器！

要對付這批擁有強勁火力的新型機械人，玩者需要配備各種重型兵器，其中包括機關槍、手榴彈等等，在戰鬥進行期間，亦可以將這些兵器進行改裝或是替換其他新的兵器；戰鬥時最有效的方法是先透過望遠鏡找出敵人的位置，再利用狙擊槍將它們逐一消滅，而遊戲中出現的MISSION數目暫定有40種以上。



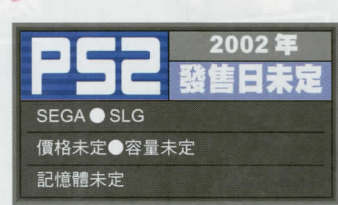


與同伴並肩作戰！

除了主角之外，在遊戲中與同伴合作也是非常重要，基本上在戰鬥時會以隊制的型式進行，其他同伴將會由電腦控制，由於他們各有不同的特殊能力，在每個MISSION行動前，先選擇好合適的同伴及兵器，從而組合出各種戰術，這樣令遊戲的戰略性亦增加了不少。

新ルーマニア

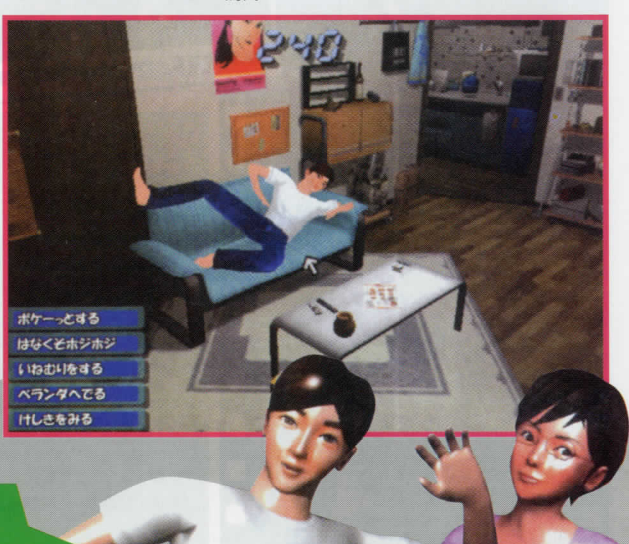
SEGA曾經在DC上推出過一款名為「ROOMMANIA」的人生介入型模擬遊戲，而現在開發商終於宣佈推出遊戲的續篇！今次玩者的身份仍是一個「神」，透過觀察主角日常起居，從而改變他的生活習慣，遊戲將會加插更多全新元素，保證帶給大家耳目一新的感覺。



TEXT：馬高

一切從生活開始………

繼DREAMCAST主機後，續篇「新ROOMMANIA#203〔暫名〕」將提升至PS2主機上推出。今次遊戲舞台是前作的數年之後，那個整天無所事事的大學生終於要踏入社會工作，並且在外面租用房屋居住；玩家的身分仍是一個「神」，在遊戲進行時，透過觀察主角的日常生活，利用各種各樣的方法如開燈、開電腦、收E-MAIL等來吸引主角的注意，期間作出一些引導性的指引，從而改變他的生活習慣。此外，除了主角一人外，玩者終於可以觀察女子的生活，因為在遊戲內主角將會與一名女大學生一同居住，她的性格同樣非常散漫，玩者亦可以觀察她、引導她，讓這位女生的生活步入正軌。



男主角

前作中登場的大學生，在今次遊戲內他終於要離開校園，踏入社會工作，他的日常生活雖然極之平凡，但原來也有很多壞習慣。

女主角

本作新登場的女主角，與ネジ タイヘイ一同居住的女大學生，細心留意的話，其實她配帶了一副眼鏡的。

繼承前作DC版的系統………



介入主角生活的指令，是前作中最重要的一部份；每個不同的指令，都會直接影響主角稍後的舉動，例如引導主角於桌上拿取某些物件等等。

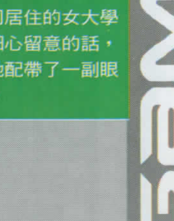


主角經常會做出一些突如其來的舉動，這時玩者便需要快快引導他。

在房間內找到主角的日記本，從中便可以清楚得知主角的秘密與及他的一舉一動。

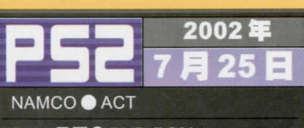


平凡的日程中，主角的生活……



主角突然染了一頭金髮，究竟是什麼原因呢？





PS2 2002年7月25日
NAMCO ● ACT
6800日圓 ● DVD-ROM
90Kb

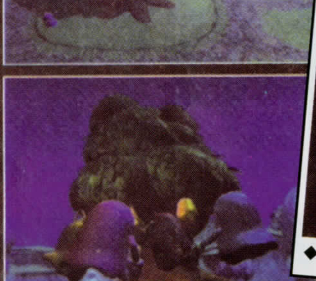
TEXT:AINHO

食鬼新作登錄 PS2！




◆遊戲標題畫面

為記念 PAC MAN 誕生 20 周年，NAMCO 在這個重大日子決定推出動作遊戲《PAC · MAN WORLD》的第二集來賀一賀。前作的版面也由全 3D 所構成，不過在今作中將會更有廣大的空間感，換言之版面的面積比第一集更大。遊戲基本規則與前作相同，都是操作 PAC MAN 避開怪物的襲擊到達終點為目的，不過對於不擅於動作遊戲的玩家也大可放心，因為除了操作簡單之餘，遊戲中還提供了親切的說明機能。




◆食夠50個金，PAC MAN的體力便會得以回復

Story

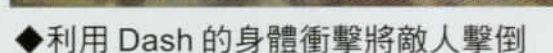
在 "PAC LAND" 森林深處有一條小村，這裡是 PAC MAN 和其朋友生活的地方，而在村中央的一棵大樹，長了五種名叫「Golden Fruit」的果實，是全靠它們散發的不思議力量令這條村和 PAC LAND 四周也長滿了鮮果。可是直到有日，一班幽靈看準目標奪取了「Golden Fruit」，得悉此事的 PAC MAN，為奪回「Golden Fruit」就展開了其冒險旅程。

玩法、操作同樣簡單！

《PAC · MAN WORLD 2》跟其他動作遊戲不同的地方，無論玩法或是在操作上也相當簡單，只需動用跳躍和 Dash 這兩個按鈕，便可做出各種多彩的動作，而在特定的場所，是可作視點變更，當畫面右下方出現一個鏡頭標記時便可作出調整，以便找到破關的線索。


◆特定地方可轉換視點




◆利用 Dash 的身體衝擊將敵人擊倒


◆跳躍來避開障礙物

多彩 Stage 等待 PAC MAN 挑戰

《PAC · MAN WORLD 2》提供了多彩的Stage用意，由草原、雪山、河流到火山口等不同地形通通都有，版面總數更比前作為多，而遊戲就採用世界地圖的選版形式進行，一度完成的版面是可作再度挑戰，以取得 High Score 為目的。至於遊戲其中一個海中Stage，就有PAC MAN 專用的潛水艇登場，這時會變為捲軸式射擊遊戲，PAC MAN 乘著潛水艇，一面要避開障礙物，另一面要用魚雷將迎面而來的敵人擊落。








◆冰天雪地的雪山 Stage


◆火山爆發！PAC MAN 快逃呀！


◆火山Stage的Boss是一頭會射出無數導彈的巨大紅色幽靈

可遊玩往年的名作？

除了主線遊戲外，原來在本作中還可玩到其他小遊戲呢！在遊戲的各 Stage 之中，將會見到一些名叫「Namco Icon」的圖案，只要收集一定以上數量回到PAC MAN 所住的村，便可遊玩NAMCO的懷舊經典街機名作。暫時就知道其中收錄了元祖「PAC MAN」、「Mr. PAC MAN」、「PAC MANIA」和「PAC ATTACK」這四款作品。


◆由本來的動作遊戲立即變成 STG 遊戲


◆搜集「Namco Icon」來玩小遊戲



BANDAI ● RPG

4980 日圓●盒帶

(c) BANDAI 2002

有留意遊戲界最新動向的玩家，都知道BANDAI將會在7月12日推出手提機WSC的強化版Swan Crystal，而現在為大家介紹的WS新作《Riviera～約束之地～》，就是其中一款對應Swan Crystal的作品，並會與主機同日發售。憑著Swan Crystal採用TFT液晶螢幕顯示，作品的畫質將比從來的手提機遊戲優勝得多。《Riviera～約束之地～》這款RPG遊戲以神界與魔界、天使與惡魔這些宗教性作為故事題材，故事主人翁是神界的一位天使，為阻止世界被毀滅而戰。



又一宗教性為題材的作品誕生！

TEXT:AINHO



◆使出魔法的一刻



◆豐富吸引的故事情節

Easy Trigger System

トラップ発動！
エクセル
これは…、毒ガス！？
Escape from the Risk!!
飛び退く
◆trap發動！快速輸入指令逃脫！

要令作品在同類當中突圍而出，首決條件當然是加入新的要素概念。以往的RPG總是離不開操控角色在版圖上步行與人談話或是調查物品，不過本作就搭載了非常親切的系統，名為「Easy Trigger System」。在各版圖之上都有各選擇指示，只要依著對應的方向制便可實行該指示行動，無須到處摸索調查，這個系統最適合一些懶人之用。除了「Easy Trigger System」之外，玩者在調查寶箱時也有新要素加入，那就是如果寶箱是陷阱(如毒氣)的話，玩者便要在限時內迅速輸入畫面所顯示的指令作出閃避，這就類似於SEGA《莎木》的QTE那個系統，令冒險時增添額外的緊張感。



◆有了文字顯示，玩起來也順暢很多

◆選擇歧會影響故事內容的變化

Battle System

《Riviera～約束之地～》的戰鬥系統跟其他RPG大致相同，都是當遇上敵人時便會即時突入戰鬥。戰鬥裡提供了武器和魔法兩種類的攻擊形式選擇，而各道具用在不同角色身上其效果也會有所變化。另外隨著角色的成長，在戰鬥中便可使用各種強力必殺技；只要在戰鬥畫面的左上方的Over Drive被儲滿一定程度後便可發動，最大可儲至Level 3程度。



◆戰鬥期間可隨意轉換武具

◆Ecthel的攻擊能一下子貫通多名敵人



◆ LV 3 必殺技發動！可見威力是何等的大！

Ecthel
故事主人翁，擁有一把威力強大的神劍，但代價是失去羽翼的飛行能力。

Ledah
擁有神槍但失去感情的天使。

Roth
Ecthel 所召喚出的魔獸。



Cierra
12 精靈族的智慧精靈。

Serene
12 精靈族的勇氣精靈。

Lyuri
12 精靈族之一的幸運精靈。



Fiaa
12 精靈族之一的正義精靈。

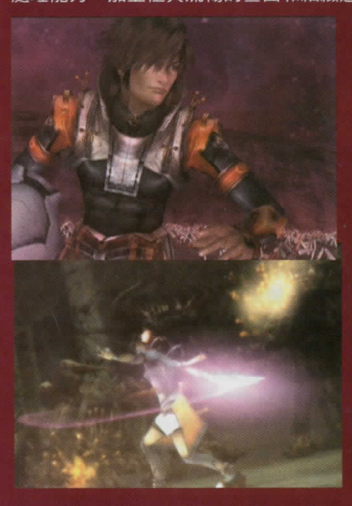
TEXT:AINHO

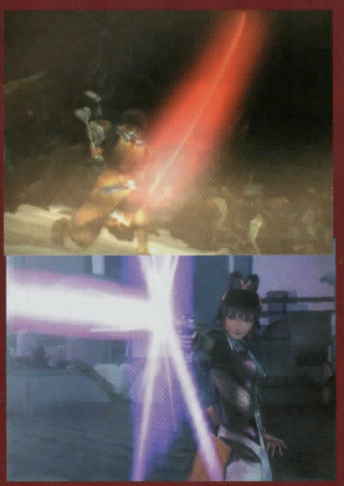
XBOX	2002年 秋
KOEI ● ACT	
6800日圓● DVD-ROM	
記憶容量未定	

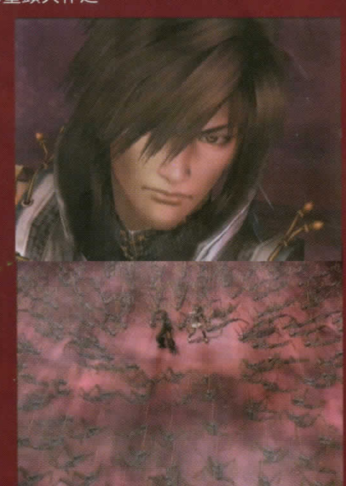
Crimson Sea

繼「真三國無雙」、「決戰」又一強勢作品登場！

KOEI 除會在 Xbox 上推出移植版「真三國無雙 2」之外，最近更公佈一款全新作品《紅之海 Crimson Sea》，與前者一樣同是在萬人空巷場面中戰鬥的立體動作遊戲，舞台是在壯大宇宙世界一個叫Theophilus的星系上，主角(玩者)要面對旁大生命體的襲擊下將任務完成。本作遊戲的特徵，前述提到就是玩者眼前會有無數的生命體出現，這就相似於「真三國無雙」、「決戰」系列一樣玩者要在萬人空巷的場面上殺敵，而遊戲在一個畫面最大可容納1000體以上，務求發揮出Xbox最大運算處理能力，加上極其流暢的畫面和細緻迫真的影像，絕對稱得上是Xbox今年內的重頭大作之一。











水準達頂級的作品

5月21日，遊戲廠商 KOEI 在美國洛杉磯 Millennium Biltmore Hotel 舉行的發佈會上，發表 Xbox 新作《紅之海 Crimson Sea》，是一款以 SF 科幻為題材的動作遊戲。從廠方發佈一批最新遊戲圖片，可以清楚看到遊戲畫面的質素相當高，超美麗的CG播片，加上遊戲對應杜比5.1環迴立體聲，玩家在遊戲中將全面獲得視覺影音的最高享受。另外，遊戲更會於日本與北美同期推出，歐美地區則暫定來春發售，預計在日本可賣到30萬、北美50萬、歐美20萬合

攻擊武器方面是？

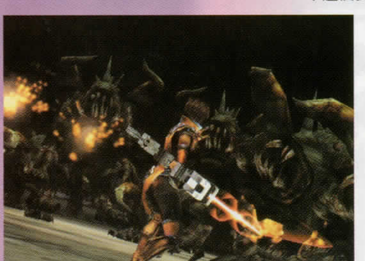
遊戲中，主角使用的基本攻擊是一支叫“Weapon”的未來兵器，並可藉著不同配件來組合出原創 Weapon，例如由遠距離轉為近距離或是連射型等。除了 Weapon 外，每位角色都有著各自不同的強力特殊攻擊，這些特殊攻擊稱之為“Neo Psyonics”，能一下子將敵人造成極大損傷，單看最新圖片便可看到發動特殊攻擊時的表現也相當之華麗和具壓迫感。



◆華麗的攻擊場面



◆這個姿勢很型啊！



◆面對多頭龐然大物的強敵，到底有沒有勝算？

無數生命體迎面而來！

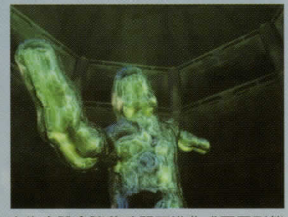
遊戲中出現的敵人生命體，有著獨自思考攻擊行動，不要看低電腦AI會相當遲鈍白痴，而這些生命體更會隨著故事進展而變成多種不同形態。不同形態其攻擊方法也有變，種類由異形狀、機械狀以至巨大魔獸狀等約30種。



◆將眼前無數生命體一掃而空！



◆這頭巨大液體狀生命體看來是 Boss 之一



◆生命體會隨著時間而進化成不同形態

主角與其同伴們

遊戲的主人翁蘇奧，背負著一個宿命，就是與未知的生命體進行戰鬥。在這個冒險之途中，將會遇上其他同伴加入陣中一起並肩作戰。今回為大家介紹的兩名同伴，分別是一名女性角色及頭腦靈敏的少年。



蘇奧
好奇心旺盛，有前無後就是他作戰時的性格，當看到有困難的人一定伸出援手。

詩美
正義感相當強的女性，會是遊戲的女主角嗎？

米古
容易生氣的小孩，但知識卻相當豐富，頭腦靈敏聰明，說是一位神童也不為過。



「電車GO」系列新作登場！

永恆不滅的「電車GO」系列再有新作推出！上集為大家帶來極速體驗的一系列新幹線列車後，這次一轉口味，玩者將可駕駛時速最高只達80km/h行走路面的電車，而她們都有一定程度歷史，不過論年資當然及不上香港的電車。從遊戲畫面看到，雖然作品好像是偏向於兒童用，並非以真實作為賣點，但是始終今集仍有一定可玩性。另外由於收錄電車的行駛速度為低，所以今集再不會有上集埋站時的拖慢現象出現。總而言之，喜歡此系列FANS的你絕不能錯過本作！

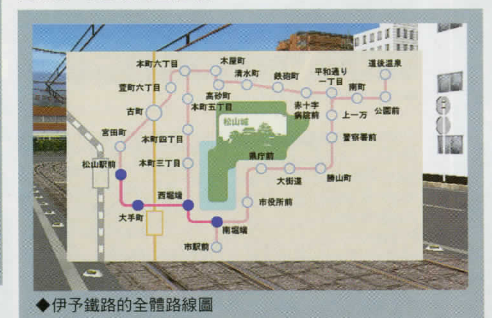
TEXT:AINHO

PS2 2002年7月12日
TAITO ● ETC
6800日圓
DVD-ROM

遊戲收錄四條路線

「電車GO!旅情編」所收錄的路線一共有四條，分別是「伊予鐵路(松山·道後溫泉)」、「江之島電鐵(藤澤～鎌倉)」、「京福電氣鐵道(嵐山本線·北野線)」及「函館市交通局」，其中伊予和江之島鐵路是收錄自同廠的業務用遊戲「加油運轉士！」，所有路線都是行走路面，而每條路線有著各自不同的季節變化，「伊予鐵路」設定為櫻花盛開的春天，「江之島電鐵」設定為演花大會舉行的夏天，「京福電氣」為秋，「函館市交通局」則為冬，當然亦可在晚間上行駛。

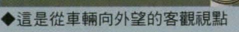
◆玩者可作多角度視點轉換來觀看沿途的風光景色



◆伊予鐵路的全體路線圖

GAME MODE

模式方面，遊戲提供入門編、運轉乘務和資料館三個模式用意。當中「資料館」裡將有著各鐵路公司的圖片和映像，以及行走該地域沿途的觀光名所的介紹等豐富的內容。當然，模式中出現的圖片和映像並非一開始就齊全，必須在「運轉乘務」中完成各條路條或特定條件下才會逐一出現。

◆這是從車輛向外望的客觀視點



◆遊戲模式選擇畫面

專用控制器同時發售！

每有新一集，必然會有新專用控制器推出。今次新控制器是仿照路面電車的控制器設計出來，從中可見仿真度十分之高，剎車制下方設有開關門制，使用這控制器比起以手掣來玩大大提高臨場感，這個控制器的售價與遊戲同為6800日圓。當然，除了這個專用控制器外，遊戲還會對應以往推出過的「電車GO!新幹線專用Controller」或「電車GO! Controller TYPE2」。




伊予鐵路－MOHA50形54



江之島電鐵－DEHA300形302





京福電氣鐵道－MOBO101形103



函館市交通局－710形724「AU by KDDI」

GAME PLAY

說到玩法方法，基本上與之往系列的駕駛一樣，但在操作上則有少許的不同，會見到畫面多了一個壓力計(是表示現在剎車狀態)和一條叫"G計算器"的能源棒(加壓時的減速G顯示)。玩者除了要依著交通燈號和指定速度行駛外，還要同時留意地面的交通情況，例如前方的路軌上有汽車阻塞，玩者便要作出剎制避免碰向，而且更有機會出現特發事件，這時便要考驗玩者的臨機應變。至於在列車埋站後和開車更要手動開門和關門，月台位於車左邊就要開左邊門，月台位於車右邊就要開右邊門，記住不要開錯門，否則會被扣分啊！



◆用手掣玩的話就要按L1掣來關左門



◆到站時要手動將門打開



◆這是運轉席前另一個的視點



◆玩者要依足交通燈去行駛

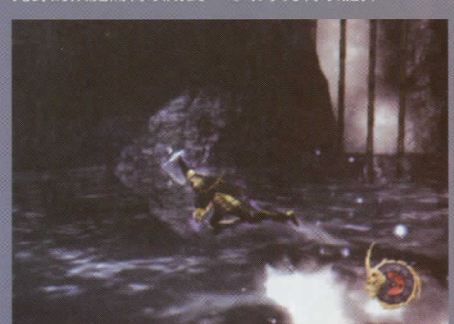
TEXT:AINHO

XBOX	2002年 今冬
FromSoftware ● ACT	
價格未定● DVD-ROM	
記憶容量未定	

在黑暗世界中斬妖除魔

O·TO·GI

FromSoftware Xbox新作登場，是一款以黑暗幻想世界作為舞台的動作RPG《御加》，玩者在3D空間上可作360度自由的移動。遊戲的目的，是操控手持魔劍懂得使用巫術的主角雷光與妖魔戰鬥，更可將版圖上的各建築物破壞，喜歡此作的你便要密切留意推出日期。

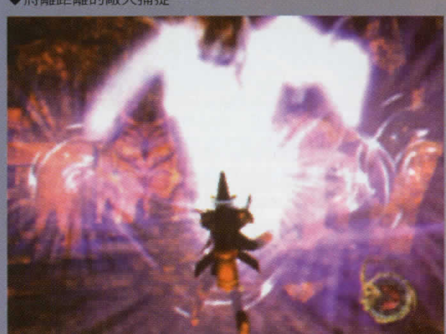


使用巫術的主角雷光

遊戲的主角是一名懂得使用巫術的戰士，他就是利用手上的魔劍去斬妖除魔。在遊戲中，隨著雷光消滅不死身的妖魔而得以成長，令攻擊力得以提昇。

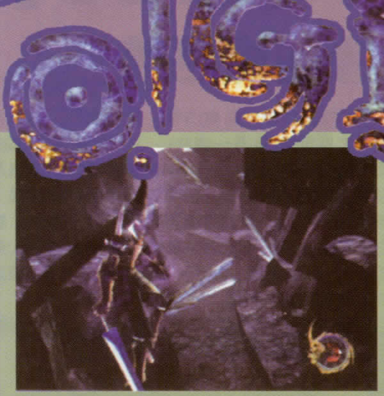


◆雷光可以在空中浮遊移動



◆將離距離的敵人捕捉……

◆然後發動巫術令敵人受到傷害



◆這裡是甚麼地方呢？



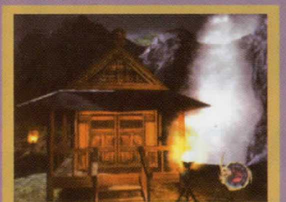
◆究竟會不會有幽靈從神社中出現？



◆光源表現也下了不少功夫

故事時期設定於平安時代

由於《O·TO·GI　－御加－》仍是剛公佈出來的作品，而且開發進度亦只有20%左右，所以有關遊戲的具體內容(如故事背景、遊戲系統)仍然相當有限，暫時知道的是遊戲的故事時期設定於平安時代，是一個有著獨特氣氛的和風世界，因此版圖中有著很多日本古時建築物和參拜的神社，而作品的另一大特色，就是整個遊戲也在漆黑一片的環境上進行，氣氛給人一種相當暗沈的感覺。



◆遊戲中有著不同日本古時的建築

序盤Event片段介紹

這裡為大家介紹一下《O·TO·GI　－御加－》遊戲中的序盤Event片段。正當雷光在版圖上探索的時候，從岩壁裂隙之間突如其來一頭擁有四隻眼的巨大百足蟲的迫力映像，看來雷光逃不了這場戰鬥的命運……



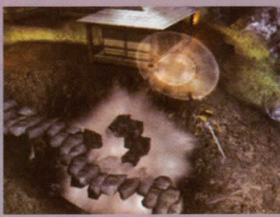


將版圖上的事物盡情地破壞！

在序文中略略提及過，遊戲之中設於版圖上的各建築物和事物都可以將其破壞，玩者操控雷光攻擊妖魔的過程中，會有可能令到四處的建築物受到破壞，另外如果將一些石段或是橋樑破壞時，更可因而發現新通道和隱藏道具，而藉著破壞事物令版圖的地形產生變化，更可阻止敵人的攻擊和製造陷阱。



◆妖魔被雷光的攻擊吹飛至建築物中造成破壞



◆在石段之下的洞穴到底隱藏著甚麼東西呢？



◆也可直接攻擊破壞建築物

遊戲中部份登場的妖魔





太刀風
速度非常高，能將對手翻弄的妖魔。

骸聖
由巫術士召喚出來的妖魔。

巖鬼
完全失去理性的狂暴生物，攻擊力高揚。

禍津玉
集合各魔物的要素下大量流入的妖魔。



夜叉鳥
懂得飛行的妖獸。

TEXT:AINHO



PS2 2002年 秋天

SCEI ● RPG

價格未定● DVD-ROM

記憶容量未定

展開一場超越時空的冒險之旅



SCE一向致力為玩家帶來很多新原創RPG遊戲，其中於2000年12月推出的《DARK CLOUD》作品，就因當中其收集部件來重建世界的「Diorama」獨特系統而曾經令城內掀起一時的話題。而最近SCE發表的新作《DARK CHRONICLE》，由於是以《DARK CLOUD》的製作班底製作，因此以上提到的Diorama系統亦會繼承於今作之中。遊戲會有男女主角，男主角是於自己條村的修理店工作的少年，女主角則是生於100年後的世界的少女。玩者將操控他們兩人，為解開世界的秘密而展開冒險旅程。



～STORY～

位於礦山附近一條叫巴姆法利古斯的村莊，這就是故事的開始點。在藍色的天空、清新的空氣之下，村民也笑容滿面，精力旺盛，而在晚上就有月光高高掛著照耀大地，不過這條村有一個奇怪的地方，就是村的門常堅固閉著，不能進出。往在這條村負責各項修理的少年早里斯，基於從未踏出過這條村一步，所以開始有意想離開村接觸一下外面的世界，至於今日他就在小屋工場工作……生於100年後的世界的女主角蒙利卡，是位好奇心旺盛，唯一得知世界將面臨崩塌危機的少女。兩人之相遇，故事亦由此而開始。



◆登場條件不明的巨魚，是主角呼叫出來的嗎？



◆為何早里斯會在馬戲團上表演？

戰鬥畫面與迷宮



◆只要一按便可簡單地使出爽快的連續攻擊



◆由於戰鬥十分重視動作性，所以站在不同地形上將對戰鬥有著一定程度的影響

既然《DARK CHRONICLE》作為一款RPG遊戲，當然不會缺少戰鬥的部份。遊戲中登場的每一個版圖或迷宮都由多層所構成，並且加入了迷宮自動生成系統，每次進入時其迷宮的形狀、敵人或道具的配置也會有變。另外由於戰鬥場地加入了高低差的概念，因此攻擊的HIT數會因應對手的不同地形位置而有異，而在戰鬥中玩者除作用通常攻擊外，還可使出各種連續技和必殺技。

將現實帶往遊戲之中



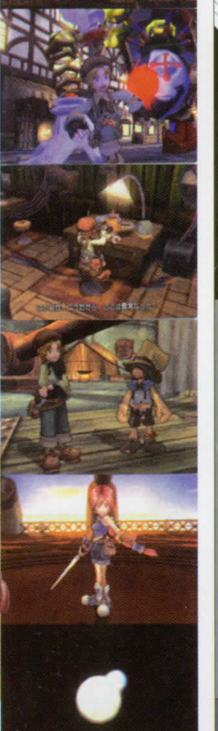
◆看來這位馬戲團的團長會是惡役之一

◆日出的情景，正代表著新一天開始

《DARK CHRONICLE》引入了時間天氣轉變的概念存在，即使在同一場所，也可見到不同時間和天氣的轉變，令遊戲更接近真實感，當中黃昏日落的景象最值得令人注目。至於遊戲中出現的Event場面都以Full Voice展開。以下為大家帶來了在「Palm Brinks」(故事最初登場的城鎮)之中發生的一部Event場面。當然除了男女主角的出演外，還有多位個性豐富角色於遊戲中登場。



◆在不同時間中城鎮出現的人和對話也有不同



Diorama 系統

在序文中已經提到，於《DARK CLOUD》出現的Diorama系統，在《DARK CHRONICLE》中將會得以健在，不過今次將有更高的自由度並加以進化。隨著遊戲進度，玩者便可利用在迷宮中拾得的組件去建造城鎮村莊，另外既然主角早里斯有著超乎常人的智慧，也可合成或發明各種武器和道具出來。



◆Diorama系統的自由度相當高，能製作出一個屬於自己的城鎮來



◆據知遊戲中可作主觀或客觀視點的切替

蒙利卡

生於100年後的世界的15歲少女，行動目的不明，戰鬥以手上的長劍和使用魔法攻擊為主。





早里斯

13歲少少年紀就有天才般才能的少年，常喜歡發明新東西，以自製的手槍和愛用的螺絲批作武器而戰。

GC	2002年 7月18日
KONAMI ●SPT	
6800日圓●DVD-ROM	
記憶容量未定	

TEXT: AINHO



(c) 2002 Konami Computer Entertainment Osaka

Konami 著名棒球遊戲 新作登場！

棒球這類運動在日本相當流行，聯賽觀看人數每年不斷上昇，當中阪神和巨人隊在昨年比賽中就獲得甚佳的成績。已為2年替任天堂主機發售的棒球遊戲《實況POWERFUL棒球》，最近KONAMI就發表其最新一輯「9」，雖然今集的遊戲玩法與之往相同，但就加入了新要素、新模式和新角色，而據遊戲開發者長江勝也表示，這系列將來仍會陸續在GC上推出，預定今冬會先行推出決定版，然後才繼續推出「10」和「11」集，對於同時是GC用家和此作品的愛好者絕對是一個好消息。

收錄模式

模式名	內容
對戰	使用自己喜好的球隊，與朋友或電腦展開一場比賽。
SUCCESS	利用原創球員展開以SLG形式進行的模式。
PENNANT	率領自己的球會參加140場比賽以取得日本第一為目的。
HOMERUN 競爭	以打出最多全壘打為競逐的模式。
LEAGUE	選擇一支球隊進行聯賽戰。
練習	對投球、打擊與守備作出練習的模式。
ARRANGE	創作原創球員。
SCENARIO	遊玩在PENNANT中進行過的大賽。



新模式－“それいけ！ホームランくん”

在今作收錄的「HOMERUN競爭」模式中，就首次追加了一項叫“それいけ！ホームランくん”的項目，這是根據玩者打出全壘打的距離到不同球場比賽的新玩意，開始地點是在東京中央區的地方球場，最終目的地就是福岡DREAM，全程共約1300km，而旅程途中將可收集各種道具，雖然廠商沒有提到其用途，但推斷應對比賽有一定的幫助。

遊戲畫面解說

現在身處地

下個目的地的距離

總移動距離

Powerful 先生

移動畫面

PENNANT MODE



在遊戲模式介紹中略略講過，率領自己球會以獲得日本第一為目的的「PENNANT MODE」，在今作中的遊玩年數將提昇至10年，並導入FA制度及新的特殊能力，操作設定就比前作更為簡單，以顧及一班初玩者。

設定

在設定方面，除可改變參加人數之外，更追加了一人專用的模式，途中將不能改變參加人數和技的使用。至於操作設定若選「新手」這一項，對戰時就可得到簡單的操作，對於初玩者而這確是一個相當親切的設定。

FA

所謂FA制度是指可將球員作自由的移藉，玩者購買球員時需要簽一份契約，以及在契約到期時便要決定是否繼續引用該球員而續約，然而在PENNANT MODE中就引入了這系統，令遊戲更真實。

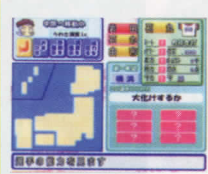
指導



與「8」同樣，遊戲仍保留育成選手的指導系統。前作只要指導力高，球員的能力便會上昇，但是在「9」中，將會因應相性與成長度而起變化，而隨著球員能力上昇，更可習得一些特殊能力，令到指導的存在顯得更為重要。

尋找





遊戲另一新加項目就是可發掘新人材。當玩者制定了一套草案之後，便可派人到指名地方發掘新人，無論日本本土或是外國藉亦可。

登場角色一覽



Powerful 先生



矢部明



豬狩守



豬狩進



早川亞奈美



阿火田麥斯



千石忠



五十嵐權

八嶋中



栗原舞

七瀨亞露嘉



TEXT: AINHO

PS2	2002年 3月14日
SCEJ ●RPG	
5800日圓(Premium Box 8800日圓)	
●DVD-ROM ●35Kb	

攻略最終回－資料補遺篇

ナイトメアキャッスル～ディスティニーアーク

AREA 1

START

005 004 007 006 008 009

ボス戦

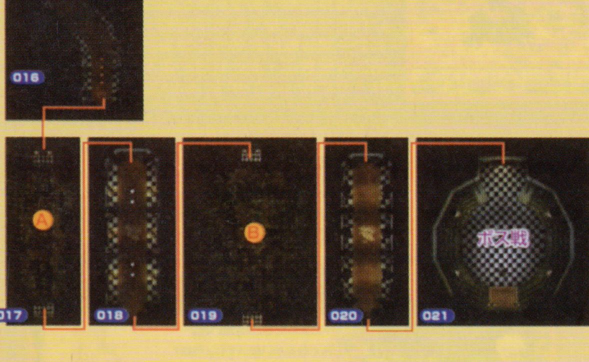
AREA 2

START

010 011 012 013 014 015

ボス戦

AREA 3



002 START 003 046 047 048 049

AREA 4

START

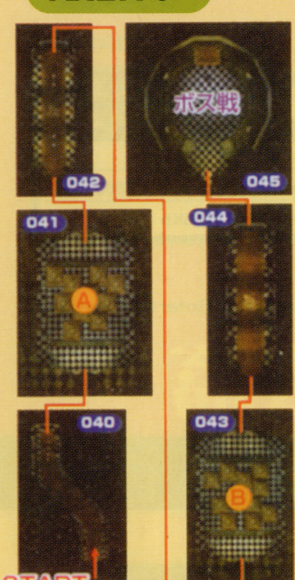
022 023 024 025 026 027

ボス戦

AREA 5



AREA 6



ENEMY DATA

サンフレイヤー
HP：2900/經驗值：460/金錢：500
擊落道具：ポーションベリー/冰之指環 盜取道具：ポーションベリー/ミニキャロット

ウィル・オ・ウィスプ
HP：600/經驗值：100/金錢：110/弱點：闇／吸收：光
擊落道具：ヒールベリー/光之指環 盜取道具：ポーションベリー/光之指環

トイソルジャー
HP：2000/經驗值：300/金錢：360/弱點：雷擊落道具：ヒールベリー/ケットシーズブーツ

ケライノー
HP：1500/經驗值：230/金錢：250/無效：風/弱點：地

ドゥームズデイ
HP：20000/經驗值：1000/金錢：2000/無效：火冰地風水雷光闇
擊落道具：ポーションベリー/ネクタール 盜取道具：ポーションベリー/ネクタール

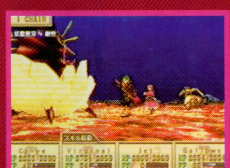
サマエル
HP：6500/經驗值：910/金錢：1300/半減：闇/弱點：冰光

ネクロマンサー
HP：6120/經驗值：870/金錢：950/
半減：冰地風水雷/無效：闇/弱點：光
擊落道具：ミニキャロット/闇之指環 盜取道具：福袋/闇之指環

最終之戰



第1形態－ネガ・ファルガイア
攻略要點：會作出Counter攻擊，因此不時要替角色回復，除了之外牠還會作出分裂。



第2形態－ネガ・ファルガイ
攻略要點：基本的為弱，問題只是牠放出的麻痺異常效果攻擊，只要角色裝上此技能的話便可輕易戰勝。



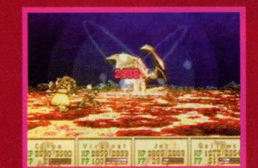
第3形態－ネガ・ファルガイア
攻略要點：一般攻擊對牠一切無效，需要用Virginia的Medium「グラッヴ」將牠體力削減一半，直至HP不多時使用月之幻惑降掉牠。



第4形態－ネガ・ファルガイア X4
攻略要點：敵人具有各自不同的屬性弱點，但當受到損傷時便會進行大回復；唯一方法是將角色的FP提昇最滿，然後全員使用召喚獸將其一氣擊倒。



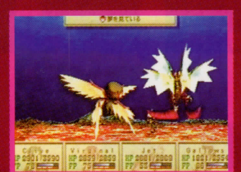
第5形態－ネガ・ファルガイア X2
攻略要點：同樣受到損傷時便會進行大回復。敵人會經常提昇已方的攻擊力，但只要用Virginia的將其效果消去，重復這樣做的話便可阻礙敵人的攻擊行動。利用連發攻擊便可一氣將一匹擊倒。



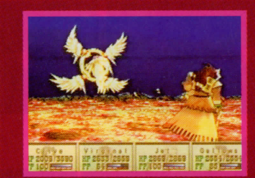
第6形態－ネガ・ファルガイア
攻略要點：最初全屬性弱點，但隨著受到該屬性攻擊的傷害其效果便會失效。



第7形態－ネガ・ファルガイア
攻略要點：同樣最初擁有全屬性弱點，戰法則與第7形態時大致相同。



第8形態－使い魔・ネガ・ファルガイア、使い魔
攻略要點：每回也會使出闇屬性全體攻擊，玩者要替角色裝上闇屬性耐性技能。那些使い魔死後會不停復活的，而且會完全承受主體的所有攻擊，最簡單的方法就是使用儲滿了FP的召喚魔法對付。



第9形態－御使い・ネガ・ファルガイア、御使い
攻略要點：每回均會使出光屬性全體攻擊，而戰法則與前戰相同。



第10形態－ネガ・ファルガイア
攻略要點：戰鬥開始時首先第一時間盜取它身上的Exファイルキー。它最初擁有全屬性弱點，不過隨著身旁觸手的生長令弱點得以補足。為了可以作出弱點攻擊，以及防礙觸手的長出可能影響到對主體攻擊的無效或主體發放怎麼小宇宙這一招的攻擊數值，因此玩者必需第一時間將觸手削除。至於Boss的HP約為40000左右。





マイグラントバッジ[用以提昇ECN等級]

取得地方	詳細
ジョリーロジャー	村入口附近的木箱之中(需要Goods:炸彈)
リトルロック	酒場樓頂外的寶箱(需要Goods:瞬間移動)
バラックライズ	宿屋2樓的客室
いつか朽ちゆくモノ	FLOOR002的寶箱(需要Goods:Steady Doll)
墮ちた聖域	FLOOR012的寶箱(需要Goods:Change Crest)
錯綜する迷圖	FLOOR014的寶箱
ルナティックガーデン	FLOOR003的寶箱
フォーチュンギア	FLOOR005的寶箱
ニーズヘッグパス西	FLOOR004的寶箱
フィラ＝デル＝フィア	FLOOR007的寶箱(需要Goods:炸彈)
仄暗き根の路	FLOOR013的寶箱
星之足跡	FLOOR006的寶箱(需要Goods:Change Crest,Dynamite Glove)
ミーミルズウェル	FLOOR007的寶箱
Millenium Puzzle No.18	Millenium Puzzle No.18完成後的賞品
世界地圖	座標：X:11300 Y:6500附近
	座標：X:13800 Y:7550附近
	座標：X:8000 Y:7600附近
	座標：X:18200 Y:15900附近
	座標：X:9300 Y:22900附近

隱藏Boss

名稱	出現地方	出現條件
クラーケン	ティティーツイスター	村入口附近的水井，需使用Goods:クレイマードールズ
アリオッチX4	瘴氣之洞窟	迷宮內的積層型封術式(紅色球體)，需使用Goods:クレイマードールズ
ジョン・ティー	グリーンロッジ	小屋外的積層型封術式，需使用Goods:クレイマードールズ
ヘイムダル・ガッツオー	魔獸解體處理設施	迷宮內的積層型封術式，需使用Goods:クレイマードールズ
タラスク・パワード	カ・ディンギル	迷宮內的的積層型封術式，需使用Goods:クレイマードールズ
ボンブール	ディスティニーアーク	教團設施地下的黑色Memory Figure，需使用Goods:クレイマードールズ
リングキーパー	壞死の迷宮	壞死之迷宮Boss
パラル・クォ・ナーガ	ティティーツイスター的南方岩礁	乘坐ロンバルディア向岩礁發射三枚導彈，然後乘坐高速砂上艇前往
リリティア	ミーミルズウェル	輸入Password「emeth」
ラギュ・オ・ラギュラ	ABYSS	ABYSS100階的Boss
スケベ本X12	レイライン觀測所	ECN Lv 18狀態下閱讀被デュプリケイター封印的書本
宇宙帝王マルドゥーク	ガンナーズヘヴン	Master Leauge完成後向ペグッチ伯爵談話
バッドニュース	ガンナーズヘヴン	擊破宇宙帝王マルドゥーク後向オルテガ談話
テレパスタワー0-15號基	世界地圖	在ラクシスランド向ロズウェル談話後
這い寄る混沌	世界地圖	テレパスタワー5基擊破後
這い寄る圓盤	世界地圖(砂海&空中)	テレパスタワー全部擊破後
這い寄る母船	世界地圖(空中)	擊破砂海出現5機及空中出現20機的「這い寄る圓盤」

Boss Data

クラーケン
HP：280000/經驗值：95000/金錢：114000/無效：雷/弱點：水
擊落道具：コメットマーク

タラスク
HP：80000/經驗值：65000/金錢：78000/無效：火冰地風水雷光闇
擊落道具：ゴールデンドーン

ボンブール
HP：64000/經驗值：60000/金錢：72000
擊落道具：プリズムステッキ

ヘイムダル・ガッツオー
HP：117000/經驗值：70000/金錢：84000
擊落道具：ゴールドライセンス

ジョン・ティー
HP：170000/經驗值：80000/金錢：96000
擊落道具：エボニーシャドウ
盜取道具：仙草アルニム,アンブロジア

アリオッチ
HP：1~5000/經驗值：1~50/金錢：1~50
100回戰Exファイルキー入手

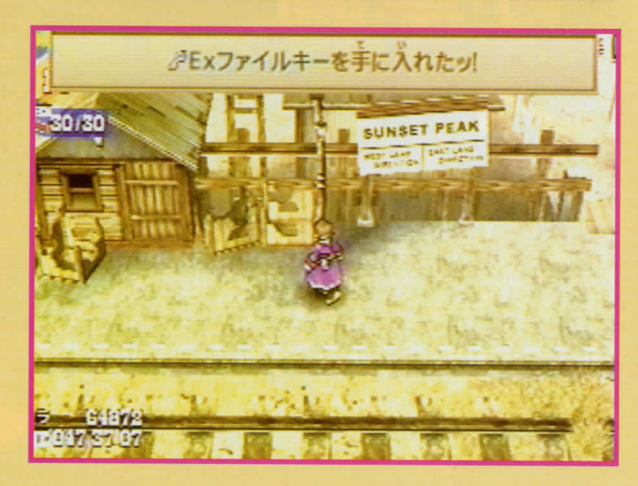
宇宙帝王マルドゥーク
HP：240000/經驗值：90000/金錢：108000
擊落道具：ディスト・ディムス

バッドニュース
HP：325000/經驗值：100000/金錢：120000
擊落道具：Exファイルキー

スケベ本
HP：12000/經驗值：7500/金錢：6250/弱點：火
擊落道具：空色之冒險10

パラル・クォ・ナーガ
HP：250000/經驗值：60000/金錢：30000
擊落道具：Exファイルキー





Millenium Puzzle

NO.	難易度	位置	取得賞品
01	★☆☆☆☆	X:20498 Y:10545	ケットシーズブーツ
02	★☆☆☆☆	X:7311 Y:21237	アミュレット
03	★☆☆☆☆	X:1000 Y:24839	がまぐち
04	★★☆☆☆	X:24890 Y:22189	グロウエッグ
05	★★☆☆☆	X:22549 Y:10224	失われた聖杯
06	★★☆☆☆	X:19240 Y:15960	デュプリケイター
07	★★☆☆☆	X:21420 Y:19929	風見雞
08	★★★☆☆	X:8500 Y:8779	レベルアップル
09	★★★☆☆	X:20720 Y:13289	レベルアップル
10	★★★☆☆	X:16030 Y:18850	ルートコンダクター
11	★★★☆☆	X:7670 Y:15859	風見雞
12	★★★☆☆	X:24980 Y:14679	がまぐち
13	★★★☆☆	X:13113 Y:2644	ライアンズシールド
14	★★★★☆	X:21375 Y:5699	テレポオーブ(註1)
15	★★★★☆	X:4500 Y:18259	テンガロンハット
16	★★★★☆	X:14345 Y:10257	テンガロンハット
17	★★★★☆	X:4430 Y:13769	ノーザンブレード
18	★★★★★	X:9360 Y:13679	マイグラントバッジ
19	★★★★★	X:11638 Y:9009	ヴァンプレイス
20	★★★★★	X:7130 Y:12289	ガンスターサイン

註1:「テレポオーブ」這件道具是可以即時到達各城鎮，包括砂上艇和ロンバルディア；而有了這件道具後，便可前往テレパスタワー15號基的所在地區，方法是首先購買由サウスファーム乘往イーストハイランド的車費，然後上車前與車長談話，之後便會離奇來到一個叫SUNSET PEAK被荒廢的車站上。







BANDAI ● SLG
6800 日圓● DVD-ROM
203KB

TEXT：杉原

黑暗政治

機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護獨立戰爭記～

序章篇



U.C.0079年1月3日，殖民衛星SIDE 3以撒比家為首，以自護公國的名義，向地球連邦軍宣戰，是為人類史上最慘烈一戰——一年戰爭的序幕。從自護公國宣戰一刻，直到地球連邦於魯姆慘敗的一役，歷時一星期，被稱為一週間戰爭。遊戲的序章篇，就是扮演自護軍總帥基力，經歷於一週間戰爭中，自護宣戰、BRITISH作戰、魯姆戰役等等著名的場面。序章篇中可做的事情只有戰鬥，並不能進行內政的工作，可說是讓玩者熟習戰鬥系統的一章。

作戰目的1
連邦艦隊 x3 擊破
古拉拿達制壓

自護軍的首個作戰目的，是制壓月面基地古拉拿達，鋪路奪取SIDE 1、2、4，作為發動BRITISH作戰的先驅。先是迎擊連邦艦隊的，分別是第3、6及8軍團。在基力正式向連邦宣戰的一刻，同時各軍團也向迎擊地點進軍。三場戰鬥其實也是沒有太大分別，敵軍均只有一艘撒拉米斯級巡洋艦、數艘沒有戰鬥力的哥倫布級運輸艦和數隊戰鬥力極低的飛行部隊。憑我軍的渣古，要戰勝簡直是輕而易舉，即使委任也不會有甚麼大問題。即使是指示戰鬥，也只需要直線推進，把連邦部隊殺個片甲不留就可以了。

比較有挑戰性的，是古拉拿達攻略戰。連邦軍的主力仍然是戰艦，這裡配備有較撒拉米斯級強的麥哲倫級戰艦，然而在渣古隊的面前，亦不算是甚麼。需要注意的是先頭部隊的第五軍團，在制壓古拉拿達後會立刻突入下一場戰鬥，失去了的機體不會得到補給，作戰時應慎重行事。己方下一回合會有援軍，不用急於進擊。對付密集的部隊，尤其是回避力低的戰艦及防衛要塞，渣古2C型C裝備的核彈是最佳手段。

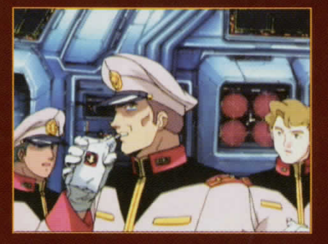




作戰目的2
連邦艦隊 x1 擊破

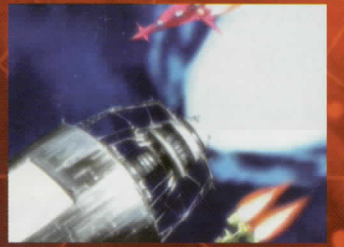
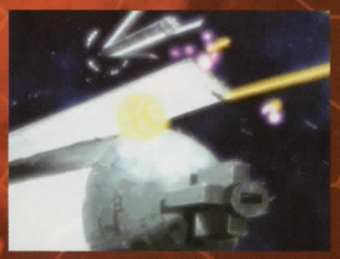
攻佔古拉拿達後，自護正式發動BRITISH 作戰，攻佔SIDE 1、2、4。為求保持殖民衛星完好，基絲莉亞竟然在部隊毫不知情下為攻入衛星內部的海兵隊裝上了毒氣裝備，使其在一瞬間就殺死了衛星內的所有居民！而且事後更聲言是海兵隊獨斷使用毒氣，把所有罪名加諸於斯瑪少佐身上，埋下了四年後的伏線（可苦了迪拉斯……）。

攻陷殖民衛星後，為了確保落下路線，於是派遣第五軍團前往截擊連邦艦隊。今次的連邦艦隊是戰艦3艘與十數隊戰機，實力明顯比之前的艦隊為高。而我軍於上次戰鬥中無可避免地也有一點損失，實力打了一點折扣，但只要善用核彈，取勝亦非難事。由於沒有後顧之憂，大可以盡情搏殺！







作戰目的3
魯姆駐留艦隊擊破

雖然自護軍取得了壓倒性的優勢，但在連邦宇宙艦隊司令泰安姆的努力下，猛烈的攻擊竟然令殖民衛星偏離了軌道，墜落了在澳洲東部，查布羅得以逃過一劫。雖則如此，基力仍然沒有放棄BRITISH作戰，這次改為向魯姆宙域的殖民衛星埋手。然而駐留在魯姆的，卻是連邦大將雷比路的艦隊，於是杜茲魯中將自動請纓，向連邦的最高指揮官作出挑戰。人類使上最慘烈一戰－魯姆戰役就此展開……

我軍參戰的共有三個軍團，在部隊的數目上兩軍是不相伯仲，但連邦的主要戰力仍然是實力極度不濟的戰機隊，絕對不是我軍渣古的手腳。不過縱然如此，數量始終是數量，最佳的戰法是以渣古隊及戰機佈起第一道防線，在其後排起核裝備渣古，向聚集在一起的連邦軍發放核彈，一口氣把大量部隊消滅。放核彈時應注意別使己方部隊也捲入範圍中，同時若核渣古的位置太前的話，也該放置一至兩個部隊在前列作護衛，因為核渣古是沒有還擊能力的。這一役是序章篇的最後一戰，因此己沒有任何顧忌，不用理會有多少損失，盡情攻擊吧。

經過魯姆一戰，自護軍的戰力已不足以繼續進行殖民衛星落下作戰，但卻得到了意外的收穫，王牌黑之三連星建下奇功，把連邦總帥雷比路虜獲！基力當然不會放過此好機，藉著雷比路作要脅，決定在這個極有利的條件下與連邦簽定和約。然而在談判途中，雷比路竟然奇蹟地脫出成功，並發表了「自護無兵」的驚人言論，談判形勢立刻完全改變，在簽定了一些如禁核等軍事條約就完結了，是為著名的「南極條約」。漫長的戰鬥仍然繼續，本篇就此正式展開……










地球マップ

宇宙MAP オデッサ上空
宇宙MAP アフリカ上空
宇宙MAP 東アジア上空
宇宙MAP オセアニア上空
宇宙MAP 北アメリカ上空
宇宙MAP ジャブロー上空

9 ベルファスト
8 オデッサ
6 ペキン
7 マドラス
10 キリマンジャロ
5 トリントン
4 ハワイ
1 キャリフォルニア
2 ニューヤーク
3 ジャブロー
9 ベルファスト
8 オデッサ
10 キリマンジャロ

宇宙マップ

2 ソロモン
1 ルナツー
3 ア・バオア・クー
6 東アジア上空 地上MAP ペキン
11 北アメリカ上空 地上MAP キャリフォルニア
7 オデッサ上空 地上MAP オデッサ
10 ジャブロー上空 地上MAP ジャブロー
8 アフリカ上空 地上MAP キリマンジャロ
9 オセアニア上空 地上MAP トリントン
サイド6
5 サイド3
4 グラナダ
月恒久都市





連邦篇開始

V作戰開始，「コアファイター」、「ペガサス揚陸艦」開發提案
（コアファイター完成）
ガンタンク開發提案
（ガンタンク完成）
ガンキャノン開發提案
（ガンキャノン完成）
プロトガンダム開發提案
（プロトガンダム及ペガサス揚陸艦完成後）

特別提案「ビンソン」計劃
サラミス、マゼラン後期型開發提案
未完成プロトガンダム及ペガサス揚陸艦，經過45回合

V作戰放棄，不能發生史實路線

北美上空攻略可能
（1回合後）
馬德拉斯與夏威夷攻略作戰
（制壓馬德拉斯或夏威夷後）
北京攻略作戰
（北京、夏威夷、馬德拉斯制壓後）
反攻作戰順利報告

V作戰初期目的達成

RX系列回收，パオロ任務中
（3回合後）
月神二號是否我軍據點？
YES
SIDE 7戰鬥，WB隊EXP+50，パオロ死亡
NO
SIDE 7戰鬥，WB隊EXP+50，パオロ死亡

不回收RX系列
（2回合後）
SIDE 7受襲
（3回合後）
臨時徵兵計劃提案
YES（2回合後）
ブライト、リュウ、ジョブジョン加入
YES（5回合後）
WB隊所有隊員加入
（10回合後）
ウラキ、キース加入
NO

WB隊處置
YES
WB隊向查布羅移動
NO
WB隊回收，隊員加入，倉庫增加WB隊配備兵器

WB隊大氣圈突入
（1回合後）
ガルマ隊交戰
YES
派遣補給部隊，マチルダ任務中
（2回合後）
V作戰數據回收，ガンダム、ホワイトベース開發提案，全技術+1
（1回合後）
ガルマ隊交戰，ガルマ死亡，WB隊EXP+50
（1回合後）
紐約攻略作戰A
（1回合後）
ガルマ國葬，自護全部隊士氣+20
（1回合後）
NO
不派遣補給部隊
（3回合後）
WB隊全滅，全隊員加入

（紐約攻略作戰B）
貝爾法斯特屬於我軍，自軍地球據點5個以上發生，紐約攻略作戰提案

ランバ・ラル隊交戰
YES
派遣補給部隊，マチルダ任務中
（3回合後）
ランバ・ラル隊擊破，WB隊EXP+50
（2回合後）
ランバ・ラル隊殘黨擊破，ランバ・ラル隊全員死亡，リュウ死亡，WB隊EXP+50
（3回合後）
奧迪沙攻略作戰A
NO
不派遣補給部隊
（3回合後）
WB隊全滅，全隊員加入

奧迪沙攻略作戰B



奥迪沙攻略作戰 A

（5回合內發動攻略作戰，戰鬥2回合）

黒い三連星擊破，黒い三連星死亡，マチルダ死亡

（戰鬥4回合）

WB隊指正エルラン，エルラン謹慎中

（戰鬥7回合）

核彈發射威脅

YES

攻略戰繼續， WB 隊阻止核彈發射

（3回合後）

WB 隊參戰完畢

奧迪沙制壓，克力馬扎羅攻略作戰提案

（2回合後）

（6回合後）

WB 隊作戰參加中止

（5回合內發動攻略作戰，戰鬥2回合）

奥迪沙攻略作戰B ，地球自軍據點多於7個發生

（5回合內發動攻略作戰，戰鬥2回合）

黒い三連星出現，我軍部隊15% 消滅

（戰鬥4回合，エルラン忠誠80以上）

エルラン給予核彈情報

（戰鬥4回合，エルラン忠誠80以下）

エルラン叛變，エルラン成為自護軍所屬

核彈發射威脅

YES

攻略戰繼續，エルラン阻止核陣發射

YES

核彈發射，敵我部隊 50% 消滅

NO

奧迪沙攻略中止，全軍退卻

奧迪沙攻略失敗

奧迪沙制壓，克力馬扎羅攻略作戰提案

（2回合後）

貝爾法斯特是否我軍據點？

YES

WB 隊到達貝爾法斯特，WB 隊處置

YES

WB 隊獨力前往查布羅

（1回合後）

マッドアングラー隊交戰，貝爾法斯特防衛LV-5

（1回合後）

マッドアングラー隊擊破，ブーン死亡， WB 隊全員EXP+50

（2回合後）

NO

WB 隊解散，全隊員加入，倉庫增加 WB 隊配備兵器

NO

WB 隊查布羅歸還開始

（2回合後）

マッドアングラー隊交戰，貝爾法斯特防衛LV-5

查布羅防衛戰勝利B ，所羅門攻略可能

（3回合後）

查布羅攻略作戰察知

（1回合後）

自護軍查布羅攻略作戰開始

（1回合後）

加州攻略作戰提案

WB 隊到達查布羅，WB 隊處置

YES

第13獨立部隊設立，ウッディ任務中

（1回合後）

自護軍查布羅攻略作戰開始

（1回合後）

加州攻略作戰提案

（查布羅防衛戰開始）

WB 隊參加查布羅防衛戰

查布羅防衛戰勝利 A ，所羅門攻略作戰提案

第13獨立部隊 WB 隊發進，アカハナ、ボラスキノフ死亡，ウッディ死亡

（2回合後）

キャメル隊交戰報告，ドレン、ドクワン死亡

NO

WB 隊解散，全隊員加入，倉庫增加 WB 隊配備兵器

基礎技術ＬＶ10 ，特別提案 SOLAR SYSTEM 開發提案

（實行5回合後）

SOLAR SYSTEM 完成報告

所羅門攻略 A ，所羅門攻略戰使用SOLAR SYSTEM

YES

ティアンム任務中

所羅門攻略戰開始

（戰鬥1回合）

WB 隊參戰

（戰鬥4回合）

SOLAR SYSTEM照射，自護部隊30%消滅

（戰鬥6回合）

ビグ・ザム（ドズル）出現，連邦部隊10% 消滅，ティアンム死亡

（所羅門攻略戰勝利）

NO

作戰案卻下

所羅門攻略戰開始

（戰鬥1回合）

WB 隊參戰

（戰鬥6回合）

ビグ・ザム（ドズル）出現

（戰鬥敗北）

所羅門攻略失敗，WB隊解散，全隊員加入，倉庫增加 WB 隊配備兵器

所羅門攻略B，所羅門攻略戰使用SOLAR SYSTEM

YES

ティアンム任務中

所羅門攻略戰開始

（戰鬥4回合）

SOLAR SYSTEM照射，自護部隊 30% 消滅

（戰鬥6回合）

ビグ・ザム（ドズル）出現，連邦部隊10% 消滅，ティアンム死亡

所羅門制壓B ，阿巴奧攻略作戰提案

NO

作戰案卻下

所羅門攻略戰開始

（戰鬥6回合）

ビグ・ザム（ドズル）出現

（戰鬥6回合）

無EVENT 路線



（所羅門攻略戰勝利）
（戰鬥7回合）
ビグ・ザム（ドズル）、コアブースター（スレッガー）、ガンダム（アムロ）在版圖中的場合，スレッガー特攻，ドズル死亡，スレッガー死亡，ビグ・ザム（ドズル）、コアブースター（スレッガー）消滅

無EVENT路線

所羅門制壓A，阿巴奧攻略作戰提案

第13獨立部隊解散要請

基礎技術ＬＶ９ ，特別提案 MAGNET COATING 開發計劃
（實行5回合）
MC實用化報告，G-3開發可能

NO
不解散WB隊
（1回合後）

YES
WB隊解散，全隊員加入，倉庫增加WB隊配備兵器

德克薩斯衛星調查命令

YES
第13獨立部隊派遣，マ・クベ死亡，WB隊全員EXP+50
（1回合後）

NO
不派遣第13獨立部隊

敵新型MA迎擊命令

YES
第13獨立部隊迎擊敵新型MA，シャリア、シムス死亡，WB隊全員EXP+50

NO
不派遣第13獨立部隊迎擊

アムロ乘機MC化

所羅門惡靈擊破命令

YES
派遣WB隊攻擊所羅門惡靈
所羅門惡靈擊破，ララァ死亡，WB隊全員EXP+50

NO
不派遣WB隊攻擊所羅門惡靈

YES
派遣WB隊攻擊所羅門惡靈
YES
第13獨立部隊全滅，全隊員加入

有否發生ガルマ國葬？

YES
向阿巴奧進軍時發生，デギン和平交涉

YES
接受和平交涉確認

YES
連邦編史實結局

NO
デギン死亡，侵攻路線上連邦部隊30%消滅

NO

NO
向阿巴奧進軍時發生，自護SOLAR RAY發射，侵攻路線上連邦部隊50%消滅

阿巴奧攻略戰開始

（戰鬥1回合自軍PHASE）
自護新類型人部隊出現，ジオング（シャア）、ララァ生存時エルメス（ララァ）、シャリア生存時ブラウ・ブロ（シャリア）出現

（戰鬥1回合自軍PHASE）
第13獨立部隊參戰

（攻略戰勝利）
阿巴奧制壓成功，古拉拿達與SIDE 3攻略作戰提案

（攻略戰敗北）
阿巴奧制壓失敗

第13獨立部隊解散（未解散時發生），WB隊全員加入，倉庫增加WB隊配備兵器
（1回合後）

第13獨立部隊解散（未解散時發生），WB隊全員加入，倉庫增加WB隊配備兵器

反亂軍出現，月神二號被第三勢力佔據，SIDE 3攻略不能
（月神二號制壓）
反亂軍擊破，反亂軍士官死亡，SIDE 3攻略可能
（SIDE 3侵攻開始）
SOLAR RAY發射，侵攻路線上連邦部隊50%消滅
SIDE 3制壓，連邦完全勝利結局



一年戰爭史－連邦篇

夏威夷攻略作戰

簽訂南極條約後，連邦仍然沒有得到任何優勢，在自護軍的MS壓倒性的威力下，完全不能阻止自護軍的侵攻，地球上大部份的據點也落在自護手上。雷比路將軍指出關鍵在於自護軍的MS身上，於是力排眾議，毅然實行V作戰，藉以開發出足以抗衡的MS作武器。在V作戰實行的同時，連邦軍的反攻正式開始。

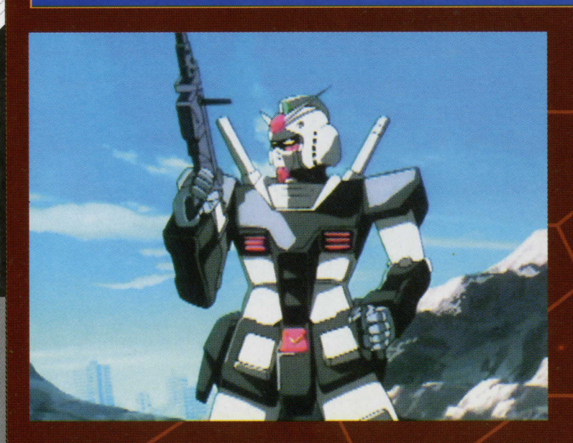
第一回合沒有攻略作戰可發動，這回合應爭取時間，整理好手上的戰力。特別是多靈頓基地的第4及9軍團，下一回合就會用上，應首先處理。開發部門應立刻進行核戰機（コアファイター)的開發，這機體是其後開發MS的必須品，是相當重要的開發。政策方面應先分配好COST，應盡量削減情報部門，生產及軍事亦不用太多，最重要的是開發，必須經常處於最高COST的狀態。另外也得盡快把與亞納哈姆社的外交關係提升至90以上，取得多一點開發COST。作戰COST除了在發動攻略作戰或有甚麼特別提案需要進行外，也可保持在最低消費。一進入第二回合，就可以發動夏威夷攻略作戰。立刻發動，以第四及第九軍團進行作戰吧。在移動軍團時，應注意到達TURN數，若不是同時到達的話，就應在適當的TURN數才指示移動，要確保兩軍團於同時到達，否則先到的一方將會陷入苦戰。

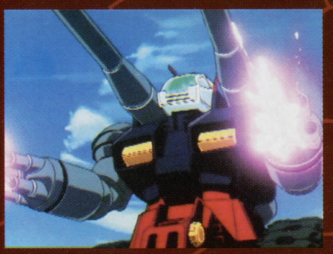


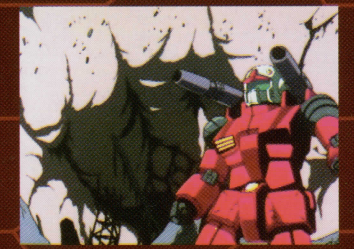




在戰鬥開始時，應先把TIN戰機與フライマンダ發進，消滅接近的敵方飛行與水中部隊。沒有搭載的潛水艦則前往制壓據點，確保我軍補給路線。搭載著61車的美迪亞及潛水艦則先於後方待機，免得被擊墜就損失慘重了。擊破了航空及水中部隊後，由於地形關係，敵軍的MS與坦克等陸上部隊只能停留在中央的島嶼上，美迪亞謬然接近可會連同搭載著的部隊一起被擊毀。玩者應先以フライマンダ隊作先鋒，把沿岸的敵部隊擊破，確保61車上陸的地點，美迪亞與潛水艦則緊隨其後，一有空間立刻放出主力的61車部隊，一口氣把敵部隊消滅。TIN戰機這時已沒有多大用途，大可以撤退到版邊，或者作確保空間及陽動等「死士」用途吧。順利的話，大約第8個戰略回合就可成功制壓夏威夷了。



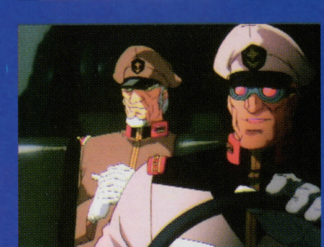
















馬德拉斯攻略作戰

攻陷了夏威夷後，就應立刻開始對馬德拉斯與北京兩地的攻略作準備。攻略的次序方面，首個攻擊的目標最多只可投入兩個軍團，因此難度必會比較高。若能在10個回合左右擺平夏威夷，相信在準備中應能完成太空坦克及重爆擊機デブロッグ的開發工作。太空坦克在初期的戰鬥可說是能一夫當關的強力機體，不妨即時投入生產數台，作攻略戰之用，而デブロッグ是十分強的航空機體，耐久力高之餘也擁有極強對地、對水的攻擊力，即使在日後以MS為主導的戰鬥，仍存在著其生存空間，大可作首款投入量產的機體。軍事調配方面，查布羅駐留著3個軍團未免太多，可以把較強的第1軍團調往前線基地多靈頓，支援馬德拉斯的攻略。宇宙的月神二號駐留軍團則大可不理，但一些強力的士官如斯羅、巴靈等則應除隊，調配往前線軍團作戰。

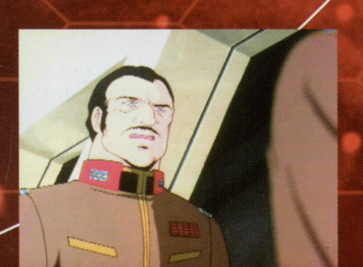
馬德拉斯的攻略可以交給第7軍團，以及查布羅調配過來的第1軍團進行。若已攻陷北京，則更能從北京派遣兩個軍團參戰。從多靈頓出發的軍團，因為地形關係，戰法基本上與夏威夷一役無異。不過若不是太急進的話，右下方的島嶼是迎擊第一陣航空部隊的好地方。盡快制壓島上據點，展開部隊與敵火併吧。對付多寶等對空機體，61車及王牌太空坦克是最有效的。擊破了航空隊後，就以跟夏威夷時同樣的方法，集中在南部的平地登陸，沿補給線一邊前進一邊擊破敵部隊吧。若有從北京前來的部隊，由於沿途均為崎嶇的山路，因此應派出航空部隊開路，讓美迪亞到達激戰區時才放出陸上部隊。當然，必須注意搭載著機體的美迪亞不要被擊落，否則就損失慘重了。由於要制壓左方的據點是十分費時失事，因此應速戰速決，不用顧慮我軍部隊的損失，以最快速度把敵軍全滅。



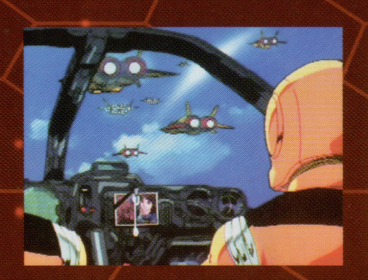
北京攻略作戰

積極催谷開發的話，應可在發動第三個攻略作戰的時間開發到雷射大砲了。雷射大砲的實力比坦克還高，而且更擁有宇宙適性，在後期戰鬥也能發揮功用，生產多數機也不會有損失。另外由於在攻佔了這三個據點後，要待至WB隊完成EVENT後才可發動紐約攻略，能速戰速決把三個據點攻陷的話，就能爭取得多點時間，專注於政策、開發及生產方面的活動。有信心的玩家，更可以同時攻略北京與馬德拉斯，這樣反過來更可消除了大部份援軍的煩惱，雖然作戰會比較辛苦，但爭取時間方面卻對我軍十分有利呢！

北京地域的主要戰區，是南方的平原地帶。右下方的水中據點對我軍是相當重要，因此必須至少配備一艘潛水艦，作制壓據點之用。陸上部隊登陸後，只要慢慢進攻，戰鬥亦不會有很大阻滯。切記應把夏威夷方面的兩個軍團集結，別貪快分一個軍團由上路侵攻，因為此路線補給困難之餘可上陸的地方亦太接近中心據點，恐怕陸上部隊仍未能發進就已和美迪亞一同葬身了。如左方有來自馬德拉斯的部隊參戰，左下方的軍團能有效地確保補給線，有助於前線的主力部隊，而左上方的部隊由於被山地包圍，離敵軍中心據點亦不遠，不而輕舉妄動，應於原地作好防守態勢，待敵軍左路疏於防範的時候施以突襲，佔領左方據點後會合本隊向中心部進攻。這一戰中據點的制壓較容易，可以在敵方剩下一個據點時移到其上但不制壓，把敵部隊消滅剩一個防衛要塞，然後在確保了所有據點均有我軍部隊防衛的情況下等待，待數回合後敵援軍到達的一刻立即制壓餘下的據點，就能不費吹灰之力消滅一個敵軍團，能使自護軍的戰力造成很大打擊呢。













紐約攻略作戰

如果玩者是根據史實來進行遊戲，那就應該要到第30回合左右才能發動紐約攻略作戰。只要開發進度順利，在發動攻略作戰的時候，應該已經有量產型坦克及陸戰型吉姆投入了量產。然而由於陸戰型系列的資源消耗太高，因此只適合作少量生產，反而坦克的戰法及作用跟初期主力61車相若，較為適合充當紐約攻略戰的主力。紐約的侵攻路線有三條，兩條從貝爾法斯特出發，一條從查布羅。建議以較強的第1、4軍團，以及駐留在貝爾法斯特的第5軍團作戰。為了爭取時間，在馬德拉斯及北京的部隊也該早作準備，待攻陷紐約後向奧迪沙進擊。這一役對我軍較不利的，是加曼的國葬令自護全部隊士氣大幅增加，因此要有一定損失的覺悟。

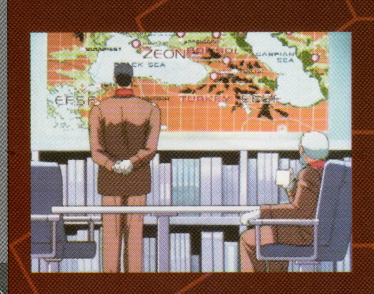
因為我軍的初期位置全是在海上，除了上路的一個軍團可以較快上陸外，其餘兩個軍團必須配備一定數量的航空部隊，確保運輸部隊不會在上陸前被擊墜。自護現時應該已開發到愛爾蘭蟹及魔龜等水用機體，我軍必須配備有至少三台ドンエスカルゴ，配合デブロッグ與フライマンダ，對付接近的水中部隊。上路的部隊則應盡快上陸發進，沿著海邊的補給線緩緩前進。下方的兩個軍團會合擊破水中部隊後，以航空部隊開路，制壓了下方的據點確保補給線後，就立刻放出陸上部隊，沿補給線往上侵攻。若下方部隊的進攻順利，應該可以跟上方的軍團進行夾擊，注意機體的物資，補給過後一口氣把中心據點的敵部隊擊破。

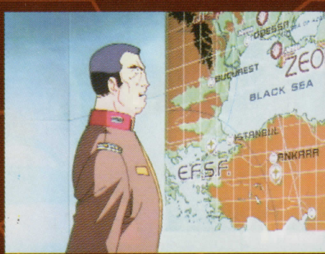


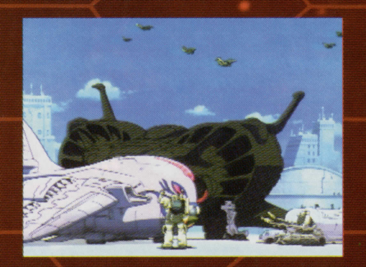
奧迪沙攻略作戰

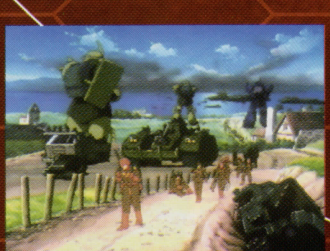
攻陷紐約後，就要立刻重整兵力，移往奧迪沙四周的據點，準備侵攻作戰。這時我軍的主力MS吉姆應該已開發完成，加以改良後立刻進行量產吧。吉姆是一台宇宙也可使用的機體，在後期的戰鬥仍然能發揮到其作用，不用擔心浪費資源。而陸戰用及沙漠用吉姆因為有兩格射程，可以生產一定數量作支援用，但量產性卻欠奉，不宜大量生產。至於大砲型及輕裝型吉姆，因為性能不高，沒有多餘資源大可不用理會。而這陣子白色基地隊（WB隊）會先後把賴巴等人殺掉，讓以後的戰鬥更為輕鬆。待為WB隊補給後，就能實行奧迪沙攻略作戰。

奧迪沙的侵攻路線共有五條，但若使用全數五條路線，將不能使用特殊部隊的支援策略，因此應以三至四個軍團進攻。最好的進攻方法是從三個據點均派出軍團進行夾擊，便於佔領所有據點。自護軍現時應已開發完成老虎A型，但我方的陸戰用吉姆足以與之抗衡。運輸機體方面，雖然陸戰艇BIG TRAY的搭載量大得驚人，但在山路較多的奧迪沙戰區，移動力亦是慢得驚人，需要以數機美迪亞來回把MS隊運送上前線。正如上述，奧迪沙是以山路為主，移動速度大打折扣，因此不用急於進取，慢慢推進就可。WB隊雖然不會正式參戰，但會為我軍擊破黑色三連星，又能幫忙解除核彈危機，雖然這樣會使馬少尉犧牲，然而實話實說，馬少尉的能力並不高，這樣換取勝利也是值得的。這一戰之後艾能中將會永久變成慬慎中，不能再使用，務必注意。最後，克力馬扎羅方面應該會有援軍出現，以之前所教的方法，一口氣清理掉吧。











克力馬扎羅攻略作戰

制壓奧迪沙後，就會立刻出現克力馬扎羅攻略作戰的提案。在這段時間，WB隊將會進行從到達貝爾法斯特，直至往查布羅進軍的一段，當然要繼續依原著前進了。另一方面，08小隊的故事也會在此段時間展開，為了阻止自護成功開發配備極強MAP砲的阿布撒拉斯，唯有同樣地依照原著進行，雖然最後會令斯羅失縱，不過可以換取自護的基利亞斯、勞列斯、愛娜三人，和最重要的是令阿布撒拉斯開發不能，斯羅的犧牲是值得的。有關機體開發方面，寒冷地用吉姆是連邦實用性最高的地上用機體，快點改良，然後立刻投入大量生產吧。配合王牌機師乘坐的高達與大砲，可說是制霸地上的最佳兵器。顧及克力馬扎羅的水中面積亦不小，亦應生產約6至9隊水用吉姆與高達來對付自護的蟹隊。在佈署攻略的同時，熟悉原著的玩家也該清楚，查布羅快要受到襲擊，因此應盡快提升查布羅的防衛力，以及加強駐留軍團的裝備。

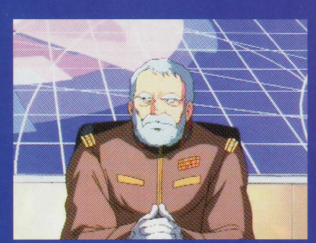
克力馬扎羅四周的據點已落入我軍手中，我軍可以從四方八面進軍，採用包圍的戰術。其中馬德拉斯及多靈頓方面軍會在水面出現，在水中部隊已有一定實力的自護部隊會對我軍上陸造成很大障礙，因此這裡的軍團應以水中及對水部隊為主力，對付自護的魔蟹部隊。而在查布羅及奧迪沙方面的部隊，因有較多平地的關係，寒冷地用吉姆對著渣古與老虎可說是壓倒性的優勢，這個時間搞不好自護連大魔也未開發完成，更在我軍面前毫無還手之力！右下方的戰線除了水用部隊外，運輸機應往上方移動，到達上方部隊的勢力範圍才放出MS，會合一起進軍中心據點。由於自護已不會有援軍，因此大可以慢慢進軍，小心行動，盡量避免我軍的損失。

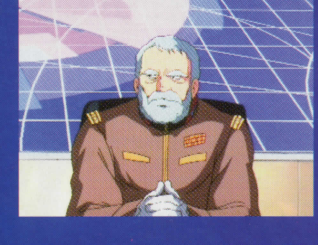


加州攻略作戰

自護的最後一個地上據點，就在自護進軍查布羅的一刻就能發動攻略作戰。然而這樣的話就會缺少了查布羅的進軍路線，因此應擊破了自護的查布羅攻擊軍，才一口氣把加州基地制壓。查布羅防衛戰裡，由於敵軍數量不多，只需把防衛力提升至最高，再加入一個軍團作防衛就已足夠。加上WB隊也會參戰，並不用太費心。有關加州攻略的戰前準備，應該已開發成功的狙擊型吉姆是首台能使用至最後的機體，因此開發完成後不要猶豫，立刻改良然後作出量產吧。這個時候其實已經應該作好更換宇宙兵裝的準備，應開始生產哥倫布級運輸艦、撒拉米斯及麥哲倫後期型等運輸工具了。

加州攻略方面，北京的進軍距離略嫌太遠，可以從查布羅、夏威夷及紐約派遣軍團進襲。不過注意紐約的軍團不要為陸上部隊，因為前往中心據點的路線全是山路，BIG TRAY就是戰鬥完結亦未能到達前線。陸上部隊應為查布羅方面軍團較佳，夏威夷方面軍則同樣以水用部隊為主，對抗自護的水用MS。三路部隊可分別從各自的補給路線進擊，於中心據點的戰線會合，一起擊潰敵軍的最終防線。



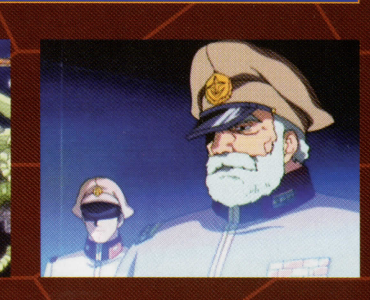




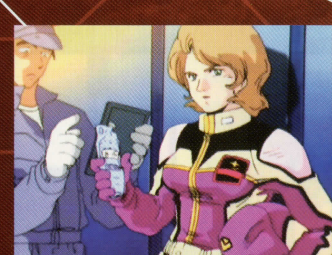
所羅門攻略作戰

把地上據點全數制壓，就會進入一個換上宇宙用兵器的交替期。這時應等待次期主力宇宙用仕樣吉姆開發完成，改良後谷盡生產COST作快速量產，使其作為攻略所羅門的主力兵器。資源不足的話可以回收大部份地上用兵器，只要有一至兩個軍團作防衛用已足夠有餘了。這時地上的軍團準備好後，應移動到有打上點的基地，準備攻打宇宙的突入點。因為軍團的準備始終比較繁複，不宜一口氣攻擊所有突入點，建議先攻擊對所羅門攻略起作用的北美及東亞上空。北美上空可從月神二號派遣一個軍團支援，而東亞上空則應從北京打上兩個軍團攻打，因為此據點是不能退卻的，亦沒有補給線，若所羅門有援軍的話，只有一個軍團就會十分危險。上空攻略只是硬碰，在此不作多說。當然，宇宙上的軍團也不能以初期那些性能無可再低的戰機作戰，這些無用的所謂兵器還是變為資源較化算。

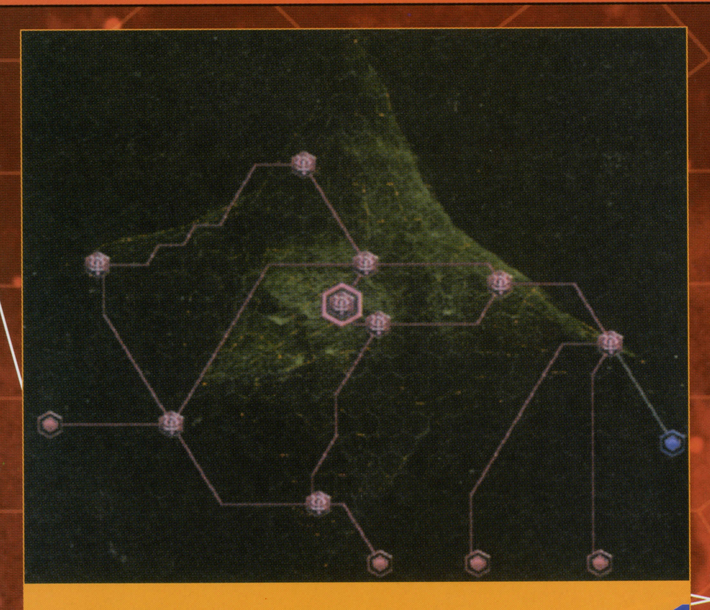
在作戰開始時，泰安姆中將會提議使用SOLAR SYSTEM，這樣雖然可消滅敵軍30%，但會導致魔霸會同樣消滅我軍10%部隊，最重要的是會令我軍名將泰安姆戰死，在此並不建議大家使用。攻略戰方面，我軍無論從哪一條路線進軍，出現的地點也是非常接近。絕對可以集合在一起，向自護軍發動猛烈的襲擊。WB隊會在戰鬥開始時於右上方出現，但勢孤力弱的WB隊，若沒有本隊的支援只是出來送死。然而，史力加的核加速戰機若在戰鬥第7回合仍然在場，就會與高達上演一幕經典場面，史力加會就此掛掉，如不希望損失一員強勁的駕駛員，還是祈求他快點被擊落吧。若讓泰安姆使用SOLAR SYSTEM的話，就會於戰鬥第4回合消滅30%敵部隊，但戰鬥第6回合魔霸就會出現，消滅我方部隊之餘更把泰安姆KO，如沒有使用SOLAR SYSTEM，則只會在戰鬥第6回合魔霸登場，雙方部隊均不會有損失。

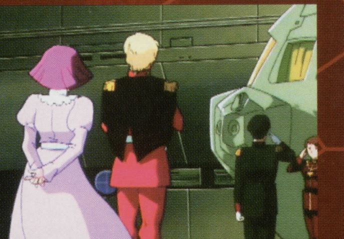


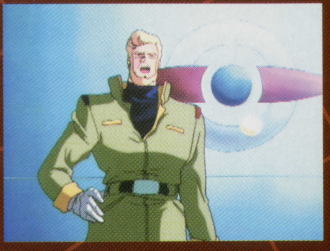
















阿巴奧攻略作戰

在制壓所羅門的次回合，星一號作戰便會立刻開始。WB隊會繼續清理自護大將，馬哥不在話下，最重要的是沙利亞與娜娜兩名超強力的新類型人也會給阿寶解決，在阿巴奧攻略戰可謂減少了兩個最大的威脅。然而在WB隊與娜娜對決前，必須先研究成功MAGNET COATING，並替阿寶的高達MC化，不然就會戰敗而解散WB隊。這段時間強力的高達系列應該已陸續完成，由王牌機師駕駛會把其威力完全發揮出來，是我軍一大殺著。量產機方面亦有雷射大砲進入完成階段，然而由於大砲只屬支援機體，生產順序應排在宇宙用吉姆及狙擊型之後。在攻擊阿巴奧前，應先佔領奧迪沙上空及克力馬扎羅上空，確保多兩條行軍路線。在這裡有一項重大的事情需要注意，就是自護的SOLAR RAY。在進軍開始的回合，湯金公王會提出和平交涉，在此會有兩次拒絕的機會，如果仍然堅持接受交涉，雷比路與湯金會被SOLAR RAY所殺，從而進入了原著中的史實結局（注意這ENDING不能開啟原創模式）。如要取得完全勝利，就必須拒絕交涉，但這樣會招致我軍進擊中艦隊50%被消滅，這裡是第11軍團出場的時候了。這裡應先派一個只有一隊飛機的軍團出擊，待SOLAR RAY發射後再把該軍團折返，第三個回合才正式開始攻略作戰，因此作戰TURN數應該愈多愈好。我軍的出現地點集中在右上方，WB隊亦會在我軍附近出現，但這隊只懂死衝的NPC部隊，還是不要抱有期望，反正全滅了也不會有影響的。馬沙的自護號也會在戰鬥開始時出現，可以先讓WB隊向他攻擊，雖然相信高達不會是自護號的對手，但削減了耐久後再由我軍本隊圍剿就可輕鬆解決。這一戰中自護的勇士及強人系列應該會相繼登場，能力上可媲美宇宙用吉姆，甚至更高，我軍無可避免需要以人海戰術制勝。幸好我軍有間接攻擊較多的優勢，盡量使用圍攻戰術，把我方部隊的損失壓抑至最小吧。

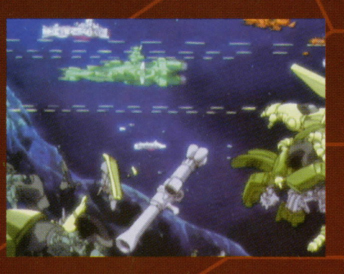




月神二號攻略作戰

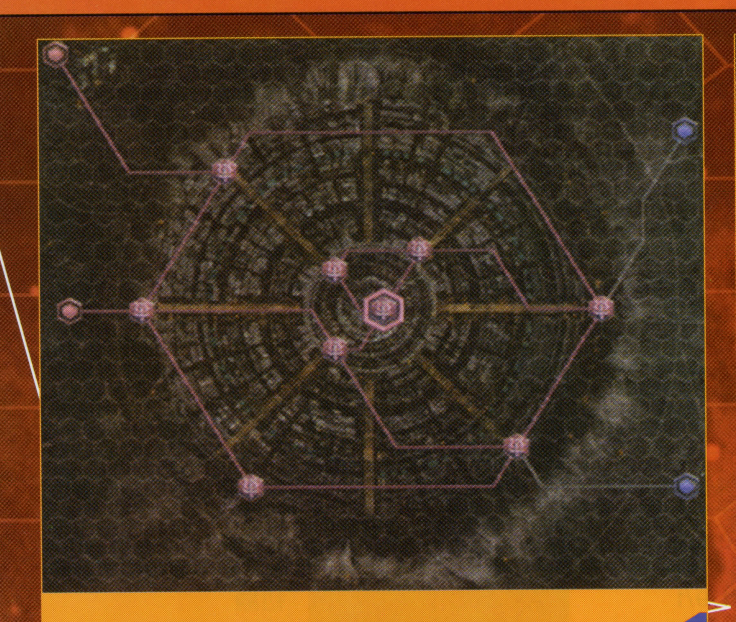
攻陷了阿巴奧後就要加倍小心了，因為在兩個回合後，若我軍有大佐以上軍階的士官忠誠是30或以下的話，就會在月神二號叛變，同時一眾忠誠度低的士官亦會跟隨著一起，成為我軍的敵人！特別要小心的是那群「樣衰衰」的高層官員，及一些大家也清楚不過的奸角，如佐米托夫等，開始時的忠誠度已不高，如果不希望作無謂的戰力損失，就應以休假來提升他們的忠誠度，反正在這段時間也不會用到所有軍團的。若不慎令叛軍出現，則應盡快在所羅門及鄰接的突入點集結軍力，務求在叛軍穩定成形前將之擊潰。因為在攻陷阿巴奧後的準備時間不多，確定了不能阻止叛軍出現的話，可在事先準備好數個軍團，在進攻阿巴奧前佈署在月神二號四周，就可快速地進行攻略作戰了。

月神二號的叛軍初期部隊已有過百隊，必需至少出動四個軍團才有確實的勝算。叛軍的部隊全是與我軍相同，但並不限於我軍已開發的，即是說即使我軍未開發完成的MS，叛軍也會擁有，在性能上明顯會比我軍為高。這一仗的勝利關鍵，在於我軍的王牌機師。叛軍的士官並不多，我軍有強勁的駕駛員彌補機體性能上的不足，接下來的就只有數量的對決。我軍的出現地點同樣是十分集中，但要小心叛軍配備的連邦軍唯一MAP砲バストライナー，認著它的樣子，切忌在它的直線範圍（六方向）排列，否則必會傷亡慘重。其他強力的兵器如高達等，只要用圍剿戰術逐個擊破就行，戰力集中是我軍的有利條件。速戰速決是月神二號攻略的重點，最好是大約在叛變後10回合擺平。





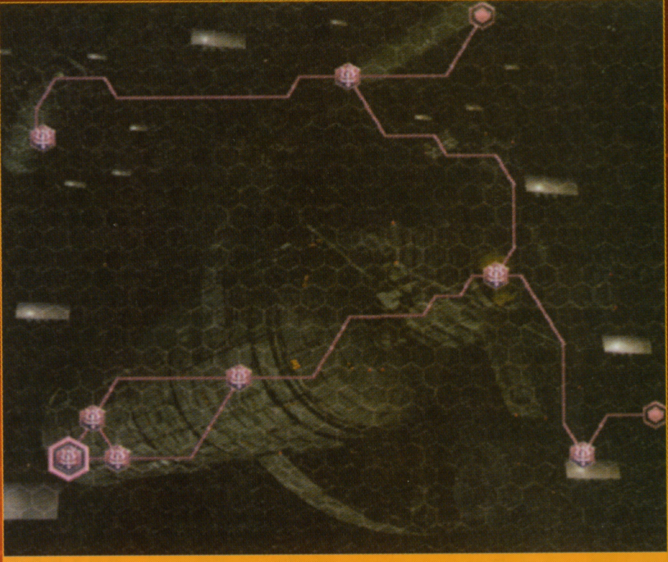




古拉拿達攻略作戰

古拉拿達對攻略SIDE 3起著很大作用，因此應該先攻陷之。這個時候的開發工作已進行得七七八八，最終最強量產機狙擊型吉姆II是最後兩個作戰的主力，改良至+9後投入量產，生產到有人提出中止要請為止吧。在準備的時間相信會展開了「口袋裡的戰爭」的故事，跟足原著是連邦篇的重點，這裡也會幫助我軍KO自護的獨眼巨人隊，十分方便。EVENT完結後就會出現NT-1的開發提案，但注意姬絲雖然會在這時加入，不過會是負傷狀態，而且回復時間相當長，要她參與古拉拿達攻略戰似乎不太可能。然而NT-1則可以等待其開發完成，只要投入一台已經令我軍實力增強不少。在攻略前緊記先把SIDE 6及月都市的外交度提升至70以上，取得通行權可以得到兩條進軍路線呢。不過剛才提及的NT-1開發EVENT會令SIDE 6的外交關係減低，必須注意。

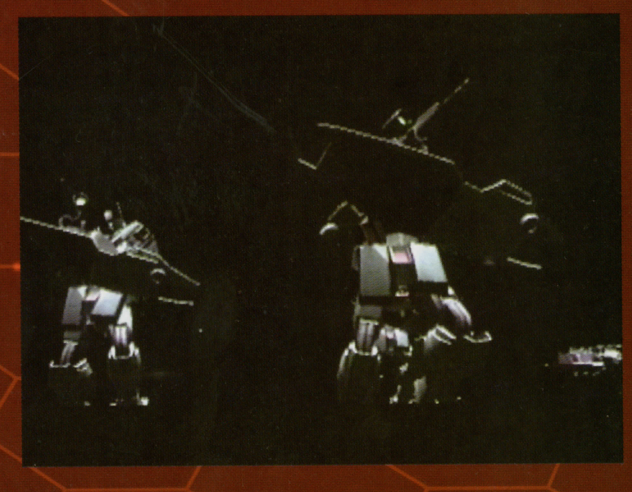
序章篇曾出現的版圖，相信玩家不會陌生。建議從阿巴奧、澳洲上空及月神二號均派出部隊，這樣就能形成包圍的局面，對我軍十分有利。包圍戰有利於圍攻，這是遊戲的最基本戰術，加上大部份後期主力量產機均可作間接攻擊，可以宇宙用吉姆作盾牌，由第二列作間接射擊，可以把我軍傷害減至最低。因為攻陷古拉拿達後會立刻進入最後的一戰SIDE 3攻略戰，因此保存戰力才是這一戰的最重要一環。戰術方面不用太花心思、太迂迴，只需要沿補給線，慢慢攻略就可以了。



SIDE 3攻略作戰

終於來到最後一戰，SIDE 3攻略戰了。這時所有EVENT均已完結，沒有太多事情需要理會，專心整理好戰力，然後發動作戰，向自護軍作出最後一擊吧！不過如果有興致的話，也可以等待最終機體「高機動型高達」開發完成後才實行攻略作戰，但相信攻陷古拉拿達後距離開發成功還有一段距離，等不等待就隨閣下喜歡吧。

進軍前又是第11軍團出動的時候了，因為基力會再一次發射SOLAR RAY，50%進軍中的部隊會被消滅，但只要重施故技，派遣只有一隊飛機的軍團吃掉這一擊，就能安然進軍了！SIDE 3只有三條進軍路線，能同時進擊的軍團會比較少。幸而這已經是最後一戰，三個軍團不能取勝，就在首批部隊到達前線後，再送出第二陣進軍就可以了。這種典型的人海戰術亦是最有效的戰法，加上我軍的量產機部隊性能也不俗，以質與量取勝就沒有戰敗的可能。制壓SIDE 3終於結束了漫長的一年戰爭，慢慢欣賞ENDING吧！





名字	階級	忠誠	能力 (魅力/指揮/策略/射擊/格鬥/耐久/反應)(RANK E)	適性 (艦/航/車/MS/MA)	出場條件
レビル	大將	/	12/15/7/8/4/8/7	A/B/B/C/C	初期
ゴップ	大將	50	2/1/13/1/0/7/0	B/C/A/D/D	初期
ティアンム	中將	90	10/13/5/10/5/10/4	A/A/C/C/D	初期
エルラン	中將	60	3/6/11/3/1/5/2	B/B/A/D/D	初期
ワイアット	中將	50	8/3/12/3/0/3/1	A/B/C/D/D	初期
コリニー	中將	50	4/8/7/5/2/4/2	A/C/D/D/D	初期
コーウェン	少將	90	10/9/10/7/4/6/5	A/C/A/C/D	初期
バザーク	大佐	90	4/7/10/5/10/9/9	B/B/A/A/D	初期
ライヤー	大佐	55	3/11/10/5/1/9/1	A/C/A/D/D	初期
シナプス	大佐	90	8/12/4/9/2/3/5	A/B/C/D/D	初期
ジャミトフ	大佐	50	10/9/14/5/1/7/3	A/B/B/D/D	初期
ブレックス	大佐	90	11/9/10/4/3/8/4	A/B/C/D/D	初期
カラス	中佐	90	5/7/7/5/2/6/4	B/B/A/D/D	初期
パオロ	中佐	100	8/11/4/8/1/3/4	A/B/A/D/D	初期
コジマ	中佐	90	8/6/7/4/3/6/4	B/B/A/C/D	初期
バスク	中佐	50	1/11/7/7/6/10/4	A/C/A/C/C	初期
ワッケイン	少佐	90	6/9/7/7/3/8/5	A/A/B/C/D	初期
ユング	少佐	90	6/3/6/14/9/5/11	C/A/C/A/B	初期
ウォルフ	少佐	90	5/2/2/9/10/10/8	D/A/D/A/B	初期
ナカト	少佐	50	1/3/9/4/1/6/3	B/A/B/D/D	初期
ヘンケン	少佐	90	9/11/5/8/4/9/6	A/A/A/C/D	初期
ウッディ	大尉	90	8/6/1/3/2/3/2	B/A/B/D/D	初期
ロジャース	大尉	80	4/6/3/7/12/3/12	D/B/C/A/A	初期
ニッカード	大尉	80	6/3/5/3/2/3/1	B/A/B/D/D	初期
バニング	大尉	80	6/9/3/11/10/4/9	C/A/B/A/C	初期
ジャマイカン	大尉	50	1/6/10/4/3/5/2	A/B/B/D/D	初期
リード	中尉	80	1/3/3/3/1/4/1	A/B/B/D/D	初期
スレッガー	中尉	80	8/6/6/11/6/7/7	C/A/B/B/A	初期
バックマイヤー	中尉	80	6/4/6/12/6/6/8	C/A/C/A/C	初期
ディミトリー	中尉	80	11/2/1/11/3/2/13	C/A/D/C/A	初期

名字	階級	忠誠	能力 (魅力/指揮/策略/射擊/格鬥/耐久/反應)(RANK E)	適性 (艦/航/車/MS/MA)	出場條件
ベア	中尉	90	4/3/0/9/8/13/5	D/B/A/A/D	初期
モンシア	中尉	70	3/5/7/8/7/8/7	D/B/B/A/B	初期
ベイト	中尉	70	5/4/2/7/5/5/5	C/A/C/A/C	初期
アレン	中尉	70	7/6/5/7/3/6/6	D/B/B/A/C	初期
ヤザン	中尉	50	2/4/1/11/13/11/7	D/A/A/A/A	初期
マチルダ	少尉	90	10/7/3/4/1/2/3	B/A/C/C/C	初期
ロン・コウ	少尉	80	5/10/9/7/9/6/10	B/B/B/A/B	初期
シロー	少尉	90	5/4/7/8/5/8/6	B/C/A/A/B	初期
アデル	少尉	70	6/7/6/9/3/4/4	B/B/A/A/D	初期
カークス	少尉	70	3/3/1/5/2/3/5	C/A/B/A/D	初期
ライラ	少尉	80	3/8/5/7/9/6/8	C/A/B/A/C	初期
ジャック	少尉	80	7/5/3/7/5/5/7	C/A/B/A/C	初期
カレン	曹長	65	6/6/3/4/8/9/4	C/C/A/A/C	初期
アダム	曹長	80	5/4/2/4/7/7/4	D/A/A/A/C	初期
サンダース	軍曹	80	4/4/3/5/6/10/5	D/B/A/A/B	初期
エレドア	伍長	70	5/4/2/4/2/3/8	C/A/A/D/C	初期
ミケル	伍長	65	3/3/1/3/1/5/3	D/B/A/B/D	初期
ブライト	中尉	90	9/14/8/9/5/8/5	A/B/C/D/D	V作戦回収/臨時徵兵計劃
ミライ	少尉	80	8/8/3/7/1/5/7	A/B/C/C/B	V作戦回収/臨時徵兵計劃
アムロ	少尉	80	4/7/4/14/12/7/13	C/A/B/A/A	V作戦回収/臨時徵兵計劃
リュウ	曹長	80	9/5/3/5/7/11/3	B/B/A/A/D	V作戦回収/臨時徵兵計劃
カイ	軍曹	60	3/6/6/8/6/4/7	C/B/A/A/B	V作戦回収/臨時徵兵計劃
ハヤト	伍長	80	4/7/3/6/8/7/6	B/B/A/A/C	V作戦回収/臨時徵兵計劃
ジョブ・ジョン	軍曹	80	4/2/5/4/1/2/3	B/A/A/A/C	V作戦回収/臨時徵兵計劃
セイラ	軍曹	80	9/7/7/6/3/6/5	C/A/C/B/A	V作戦回収/臨時徵兵計劃
フラウ	/	80	6/0/0/2/0/2/1	D/B/A/C/C	V作戦回収/臨時徵兵計劃
クリスチーナ	中尉	90	7/1/3/4/4/3/8	D/A/C/A/B	アレックス開發計劃
ウラキ	少尉	/	4/2/2/5/5/8/6	D/B/B/A/A	臨時徵兵計劃
キース	軍曹	/	3/0/3/4/1/3/3	D/B/A/A/C	臨時徵兵計劃

名字	技術 （基礎 /MS/MA）	開發 （COST/TURN）	生產 （機數 / 資源 /TURN/COST）	能力 （限界 / 耐久 / 運動 / 移動 / 物資 / 消費 / 盾 / 制壓 / 搭載）	開發條件
ジム・A	3/4/2	5/6	3/1950/2/2	120%/60/12/6/100/10/ 有 / 可 /-	ガンダム・A 開發完成
ジム・B	3/4/2	1/1	/	120%/60/9/6/100/15/ 有 / 可 /-	ジム・A 開發完成
ジム・C	8/9/2	2/1	/	120%/60/14/6/100/12/ 有 / 可 /-	ジムコマンド・A 開發完成
陸戰用ジム	5/6/3	3/4	3/2160/2/2	125%/75/16/6/120/12/ 無 / 可 /-	ジム・A 開發完成
デザードジム	5/6/3	3/4	3/2190/2/2	125%/78/16/6/120/12/ 無 / 可 /-	陸戰用ジム開發完成
ジム寒冷地仕樣	6/7/3	2/4	3/2100/2/2	130%/80/18/6/100/10/ 有 / 可 /-	ジム・A 開發完成
ジムコマンド・A	8/9/2	5/6	3/2850/2/2	130%/90/20/7/120/12/ 有 / 可 /-	ジム・A 開發完成
ジムコマンド・B	8/9/2	1/1	/	130%/90/16/7/120/18/ 有 / 可 /-	ジムコマンド・A 開發完成
ジム宇宙戰仕樣・A	9/10/6	3/4	3/2850/2/2	130%/90/24/7/120/12/ 有 / 可 /-	ジムコマンド・A 開發完成
ジム宇宙戰仕樣・B	9/10/6	1/1	/	130%/90/20/7/120/18/ 有 / 可 /-	ジム宇宙戰仕樣・A 開發完成
ジムライトアーマー	3/5/3	3/4	3/1740/2/3	165%/50/28/8/80/8/ 無 / 可 /-	ジム・A 開發完成
ジムスナイパー	7/8/2	5/6	3/3300/3/3	140%/85/16/6/120/16/ 無 / 可 /-	ジム・A 開發完成
ジムスナイパーII	12/13/2	7/8	3/4350/3/4	160%/120/28/7/130/18/ 有 / 可 /-	ジムスナイパー開發完成
ジム SPII/RW	12/13/2	1/1	1/1740/3/4	150%/150/36/7/130/18/ 有 / 可 /-	ジムスナイパーII 開發完成
ジムキャノン	3/5/2	3/4	3/2040/2/2	120%/70/10/5/140/15/ 有 / 可 /-	ジム・A 開發完成
ジムキャノン /RW	3/5/2	1/1	1/816/2/2	110%/100/18/5/140/15/ 有 / 可 /-	ジムキャノン開發完成
アクアジム	3/5/3	3/4	3/2100/2/2	130%/80/16/7/150/15/ 無 / 可 /-	ジム・A 開發完成
水中型ガンダム	4/8/5	5/6	1/3200/3/3	180%/160/26/8/160/20/ 無 / 可 /-	アクアジム開發完成
陸戰型ジム・A	2/3/2	3/4	3/5100/3/2	140%/80/15/6/170/20/ 有 / 可 /-	陸戰型ガンダム・A 開發完成
陸戰型ジム・B	3/3/2	1/1	/	140%/80/12/6/170/30/ 有 / 可 /-	陸戰型ジム・A 開發完成
陸戰型ジム・C	8/8/2	3/2	/	140%/80/8/4/170/60/ 有 / 可 /-	ジムスナイパー開發完成
陸戰型ガンダム・A	2/3/2	4/5	3/8400/4/3	150%/100/18/7/220/25/ 有 / 可 /-	プロトガンダム・A 開發完成
陸戰型ガンダム・B	3/3/2	1/1	/	150%/100/14/7/220/37/ 有 / 可 /-	陸戰型ガンダム・A 開發完成
陸戰型ガンダム・C	5/3/2	2/1	/	150%/100/10/5/220/45/ 有 / 可 /-	陸戰型ガンダム・B 開發完成
ガンダム Ez8	4/7/2	3/4	1/3200/3/3	175%/150/28/7/190/20/ 有 / 可 /-	陸戰型ジム・A 開發完成
ガンタンク	2/3/2	3/6	1/3800/3/3	150%/150/9/5/180/30/ 無 / 可 /-	コアファイター開發完成
量產型ガンタンク	2/3/2	3/6	3/2160/2/2	120%/35/6/5/180/25/ 無 / 可 /-	ガンタンク開發完成
ガンタンクII	7/3/2	3/6	3/1650/2/2	115%/40/10/5/180/18/ 無 / 可 /-	ガンタンク開發完成
ガンキャノン・A	2/3/2	4/7	1/5000/3/5	160%/175/15/6/200/25/ 無 / 可 /-	ガンタンク開發完成
ガンキャノン・B	4/3/2	1/1	/	160%/175/12/6/200/37/ 無 / 可 /-	ガンキャノン開發完成
ガンキャノン重裝型	4/7/2	5/6	1/5800/3/4	170%/200/14/6/220/25/ 無 / 可 /-	ガンキャノン開發完成
ガンキャノンII	5/10/2	6/8	1/7000/3/5	180%/220/24/7/240/32/ 無 / 可 /-	ガンキャノン重裝型開發完成
ガンキャノン量產型	10/11/2	6/6	3/3900/2/3	140%/140/20/6/200/25/ 無 / 可 /-	ジムキャノン開發完成
GC 量產型 /RW	10/11/2	1/1	1/1560/2/3	130%/170/28/6/200/25/ 無 / 可 /-	ガンキャノン開發完成
プロトガンダム・A	2/3/2	5/8	1/9800/4/6	175%/198/23/7/160/20/ 有 / 可 /-	ガンキャノン開發完成
プロトガンダム・B	2/3/2	1/1	/	175%/198/18/7/160/30/ 有 / 可 /-	プロトガンダム・A 開發完成
ガンダム・A	2/3/2	3/4	1/10000/4/6	180%/200/25/7/160/20	プロトガンダム・A 開發完成 /V 作戰回收
ガンダム・B	2/3/2	1/1	/	180%/200/20/7/160/30/ 有 / 可 /-	ガンダム・A 開發完成
G-3 ガンダム・A	10/9/9	5/6	1/7500/4/6	200%/185/36/8/160/20/ 有 / 可 /-	FAガンダム開發完成/MC 技術研究計劃
G-3 ガンダム・B	10/9/9	1/1	/	200%/185/28/8/160/30/ 有 / 可 /-	G-3 ガンダム・A 開發完成



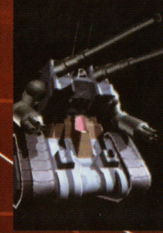










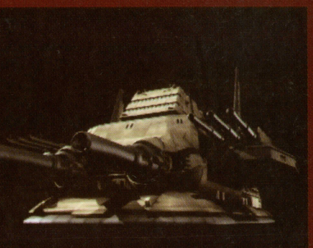
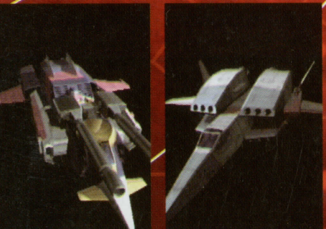
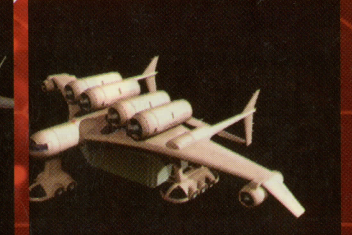



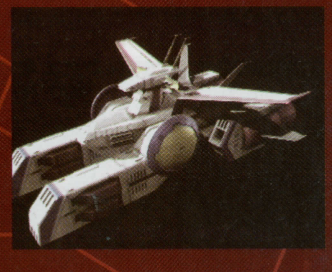
名字	技術（基礎 /MS/MA）	開發（COST/TURN）	生產（機數 / 資源 /TURN/COST）	能力（限界 / 耐久 / 運動 / 移動 / 物資 / 消費 / 盾 / 制壓 / 搭載）	開發條件
FA ガンダム	6/12/2	6/8	1/12000/4/6	170%/300/20/6/200/28/ 無 / 可 /-	プロトガンダム・Ａ開發完成
バストライナー	7/13/13	7/6	1/15000/5/7	150%/320/10/4/450/100/ 無 / 不可 /-	FA ガンダム開發完成
ヘビーガンダム	7/14/2	7/8	1/8500/3/6	180%/260/25/7/180/25/ 無 / 可 /-	FA ガンダム開發完成
アレックス	12/14/9	9/9	1/12500/3/7	200%/230/40/8/170/22/ 有 / 可 /-	G-3 ガンダム・A 開發完成 / アレックス開發計劃
アレックスFA	13/15/10	5/6	1/15000/4/8	150%/320/25/6/190/26/ 有 / 可 /-	アレックス開發完成
ボール	2/2/3	3/3	3/900/1/1	110%/25/12/5/70/5/ 無 / 不可 /-	/
ボールＫ型	3/2/5	3/3	3/1200/1/1	130%/35/15/5/80/6/ 無 / 不可 /-	ボール開發完成
61 式戰車	/	/	3/480/1/1	110%/20/5/6/65/5/ 無 / 可 /-	/
ホバートラック	2/3/1	2/2	3/450/1/2	120%/15/10/6/120/6/ 無 / 可 /-	/
陸戰艇ビッグトレー	4/1/1	3/5	1/12000/4/3	170%/500/5/6/750/60/ 無 / 可 /12	/
コアファイター	2/3/2	3/2	1/500/1/2	180%/35/25/7/80/8/ 無 / 不可 /-	/
コアブースター	5/3/3	3/3	1/1200/2/2	200%/70/30/8/120/18/ 無 / 不可 /-	コアファイター開發完成
Ｇファイター	7/3/4	3/5	1/2500/2/3	190%/100/24/7/160/25/ 無 / 不可 /-	ガンダム・Ａ開發完成
ファンファン	/	/	3/240/1/1	120%/8/7/6/50/3/ 無 / 不可 /-	/
トリアーエズ	/	/	3/300/1/1	110%/12/8/5/60/4/ 無 / 不可 /-	/
TIN コッド	/	/	3/510/1/1	130%/15/12/6/70/5/ 無 / 不可 /-	/
セイバーフィッシュ	1/1/1		3/660/2/1	150%/20/15/6/80/6/ 無 / 不可 /-	/
フライマンタ	/	/	3/900/1/1	130%/18/10/5/130/26/ 無 / 不可 /-	/
デプロッグ	2/1/1		1/850/2/2	140%/80/8/5/180/35/ 無 / 不可 /-	/
ドンエスカルゴ	3/1/1	2/2	1/800/2/2	135%/65/9/5/160/28/ 無 / 不可 /-	/
ディッシュ	4/1/1	2/2	1/450/1/2	120%/35/15/6/80/5/ 無 / 不可 /-	/
パプリク	8/1/1	3/2	1/1000/1/2	125%/100/8/6/220/40/ 無 / 不可 /-	/
輸送機ミデア	/	/	1/1950/2/2	100%/150/6/5/650/15/ 無 / 不可 /3	/
コロンブス級輸送艦	/	/	1/1800/2/2	100%/160/0/6/650/15/ 無 / 不可 /5	/
サラミス級巡洋艦	/	/	1/4200/3/2	160%/280/10/6/450/30/ 無 / 可 /-	/
サラミス級後期型	3/1/1	3/5	1/4500/3/2	150%/320/8/6/400/30/ 無 / 可 /3	/
マゼラン級戰艦	/	/	1/6000/4/3	170%/400/12/7/550/40/ 無 / 可 /-	/
マゼラン級後期型	4/1/1	4/6	1/6500/4/3	160%/450/10/7/500/40/ 無 / 可 /4	/
ペガサス級揚陸艦	7/1/1	5/10	1/12000/5/5	190%/360/12/8/600/55/ 無 / 可 /6	/
ホワイトベース	8/1/1	5/6	1/13000/5/5	200%/380/15/8/620/60/ 無 / 可 /6	ペガサス級揚陸艦開發完成
U 型潛水艦	/	/	1/3800/2/2	150%/200/10/7/550/45/ 無 / 可 /5	/
M 型潛水母艦	3/1/1	3/8	1/7000/3/3	170%/320/8/6/750/65/ 無 / 可 /8	/
HLV	/	/	1/800/1/2	100%/150/0/6/300/0/ 無 / 不可 /3	/
ガンダム高機動型	15/15/15	10/12	1/11000/4/9	200%/200/43/9/200/35/ 有 / 可	G-3 ガンダム・Ａ開發完成
ガンダム /CA	2/3/2	7/8	1/9500/3/5	170%/180/30/8/180/30/ 有 / 可 /-	ガンダム・A開發完成 / シャア屬於原創連邦軍TYPE一方
G- アーマー	/	/	/	180%/300/20/6/320/25/ 無 / 不可 /-	ガンダム與Ｇファイター合體
ガンダムMA 形態	/	/	/	190%/300/36/9/320/50/ 無 / 不可 /-	Ｇアーマー變形
Ｇスカイ	/	/	/	185%/150/28/7/160/10/ 無 / 不可 /-	ガンダムMA 形態分離
Ｇブル	/	/	/	170%/150/18/6/160/15/ 無 / 可 /-	ガンダムMA 形態分離







Xenosaga EPISODE I Der Wille zur Macht [力への意志]

TEXT: VECTOR 第一開發局社員甲・杉原

PS2 2002年2月28日
NAMCO ● RPG ● DVD-ROM
7800日圓(限定版12800日圓) ● 165KB
對應PS2專用HARDDISK

NEPHILIM之歌聲

偽證

小惑星普利諾瑪－

「功率5.806LPP，還未夠規定值的3%。」在通信機的螢幕上，顯示著一名帶著墨鏡的中年男人。

「即是說，不可能開啟到通往『Lost Jerusalem』的門扉嗎……」MARGULIS提到連邦主星艾沙林的名字。

「只是叫你探索那扇門扉也辦不到，我已經說過很多次，模擬物只是補助而已，無視這個的可是你啊。你令我們損失了所有貴重的遺產，雖然嘗試過把剩餘零件組合起來，不過這只是五十步笑百步罷了。就算是MIZRAHI本身，沒有原物也不能到達那裡啊。」

「竟然承認那個狂人，你也值得讚賞嘛。」

「我只是站在客觀的立場而已。在這方面那個傢伙可說是無出其右的啊。」

「不能再讓總帥等下去了，現在就發動計劃401。」

「401嗎……雖然覺得略嫌有點硬來……在希魯瑪的人手中那個MIZRAHI的百式，比起那傢伙的研究成果，更重要的是記錄了已被閉鎖的舊米路斯亞宙域U.M.N.轉移COLUMN的解除密碼的，只有那東西，一時不慎就會全部喪失掉的啊。」

「Y資料與米路斯亞的重要性我都知道，就是為此我才找那傢伙。」

「……我對那個男人可沒有好感呢，他的眼神與MIZRAHI是一樣的。」

「是你才對吧？」

「哼……算了，我等你的好消息。」

「PELLEGRI，幫我接通總帥的回線，」MARGULIS收線後對副官PELLEGRI說，「包括議會工作的事情，我想直接報告狀況。」

在宇宙的某個角落－

「原來如此……那，我要怎樣做？」ALBEDO在他的愛機上接受MARGULIS給予的指令，

「狀況已經在進行中，在這段時間別出手。況且，第二米路斯亞與KOOKAI FOUNDATION也不會















輕易就範吧。根據情況，可能需要用到NEPHILIM的歌聲……」

「這不又是一個見而生厭的東西嗎？」

「這只是說明你的玩具也有一點用途而已。」

「那你也要一起來嗎？我很歡迎的啊。」

「不用了，我不像你那麼惡趣味。」

「哈哈……說得好嘛，你這個虛弱的傢伙……」

ALBEDO在說話中帶著狂妄的笑聲。

「ALBEDO……U.R.T.V.，生命循環再用法案產生的怪物……」切斷通信後，副官PELLEGRI帶點不安的問MARGULIS道，「生命循環再用的變異體有很多精神不安定的個案，就像那個ANDREW般呢。如果稍有差池的話……」

「這個可不用擔心，因為時間是不能束縛他的……這傢伙的眼中只有那個REALIAN。」

「真的要用到NEPHILIM的歌聲嗎？」

MARGULIS回過頭來，神色凝重的說：「PELLEGRI，妳有聽過嗎？那首歌……會令所有東西變得瘋狂……」

回到KOOKAI FOUNDATION－

「米路斯亞……想不到會這樣子來到呢……」正在調整KOS-MOS的SHION獨自嘆道。

「主任，有甚麼事嗎？」ALLEN見SHION的樣子有點不對勁，上前慰問道，

「哎？不……沒甚麼。」

SHION仍然忙於工作之中，ALLEN看得也有點不是味兒：「又是『沒甚麼』嗎……」

DURANDAL艦橋上，領航員SHELLY正忙於辦理進入米路斯亞太陽系圈的手續。在艦上的居住區某處，Jr.從後叫住了在遊蕩中的MOMO。

「降下第二米路斯亞後就要分別了呢，」Jr.帶點捨不得的心情對MOMO說，「雖然我不知道REALIAN會不會相信這些迷信的東西……這個拿去吧，是護身符啊。」

Jr.送上一顆子彈給MOMO，MOMO歡喜的問：「很美麗……這是甚麼？」

「是很久以前的槍的子彈。看看這裡，刻著能使人精神起來的咒文吧，『Go ahead, make my day』這樣的。」

「謝謝……我會很珍惜這個的！」

「啊，對了！等一等……」

Jr.從衣袋中取出一條鍊子，與子彈一起放在手





裡，口中唸唸有詞的，身上綻放出一道紅色的光。不一會，Jr.遞上一條穿著子彈的手鍊給MOMO。

「弄好了……帶上它看看？」

「了不起！Jr.連這麼漂亮的事情也做得到呢！」

「不過這樣也會很累的啦……」

就在KOOKAI FOUNDATION準備進入米路斯亞太陽系圈之際，在FOUNDATION前方竟然有一隊連邦艦隊阻擋著去路。正當在艦橋上的SHELLY與MARY仍感到莫名其妙的時候，連邦的戰艦突然向FOUNDATION開火！這一擊雖然沒有造成甚麼傷害，但帶來的一陣震盪和一瞬間的停電卻引起了艦上眾人的注意……

連邦議事堂－

「就如各位所見，從這個映像可清楚看到，KOOKAI FOUNDATION對第117海兵師團的戰鬥行為十分明顯，根據及後的狀況亦能斷定這是FOUNDATION的監督自治政府第二米路斯亞對連邦的叛逆行為。就上述的嚴重情況，僅在此提出對第二米路斯亞自治政府的百四簡條及既得權利剝奪緊急動議。」

在議事堂進行的視像會議中，螢幕上正重複地播放著一條片段，片段中看到的，竟是DURANDAL把連邦巡洋艦WOGLINDE擊破的一幕！

「補充一點，現在經已派遣基達魯亞方面軍第四二二艦隊前往執行包圍、拘束KOOKAI FOUNDATION及第二米路斯亞的任務。」

「等等，這不是越權行為嗎？」

「這是遵守緊急時連邦憲章而實行的，沒有問題。」





「讓KOOKAI FOUNDATION持有那種軍事力不才是最大的問題嗎？」

「不理是紛爭的英雄還是怎的，因為老是在縱容他們才會落得如此地步！ZOHAR應該是連邦全體共有的財產，為何只有第二米路斯亞可以獨佔保存那東西？！」

「把舊米路斯亞的遺產託付給沒有利害關係的管理團體，是十四年前的決議！」

「我是說讓一個企業獨佔的危險性！」

「KOOKAI FOUNDATION的財團化是因為戰後處理完畢後解除了武裝所致！以現在的名稱把一個部門企業化後，主要的業務已變為娛樂觀光產業，與ZOHAR是毫無關係！」

「那樣也算是已解除了武裝嗎？」

「那是最低限度的吧，請記起設立的因由！除了這個，也不能無視他們最近對 GNOSIS 上的功績！」

「這不是沒有受到戰後復興的惠澤那些自治州的嫉妒嗎？」

「你說甚麼？！」

「不單是現在調查中的惑星消失事件，還有其他事象……尤其是有關以對 GNOSIS 為目的的 PROJECT ZOHAR，不也有米路斯亞在幕後操縱一切的傳聞嗎？」

「先聽聽接觸小委員會的意見吧。JULI MIZRAHI 博士……」

「有關百式觀測器的事，只是按照當初的計劃，送往第二米路斯亞而已，已辦妥正規的手續。」在螢幕中的 JULI MIZRAHI 博士這樣說。

「是這樣嗎？妳該沒有忘記，誕生出那個召喚出 GNOSIS，把我們連邦毀滅的那個狂人的地方就是米路斯亞吧？」

「我也明白妳希望包庇亡夫的心情……萬一妳也和這件事……」

「竟然把我在此的理由曲解至這樣，可真令我意外呢。」

JULI 博士的說話令一眾議員議論紛紛起來，這時議事長喝靜正開始鼓譟的議員，說道：「現在剛剛接上了希魯瑪代表，我也想聽聽第二米路斯亞政府的狀況。怎麼樣？希魯瑪代表。」

映著JULI 博士的螢幕轉換了過來，出現了希路瑪大叔的容貌……

回到FOUNDATION－

SHION 等人為了解情況，均齊集在DURANDAL 艦橋上。一名連邦軍官正透過通信機，數說著 KOOKAI FOUNDATION 的罪狀……

「對連邦所屬艦隊的戰鬥行為？！」Jr. 激動的大叫道。

「這即是怎樣？」ALLEN 問，

「好像是說DURANDAL 與米路斯亞政府共謀攻擊連邦艦隊呢……」CHAOS 解釋說。

MARY這時接收到一段網路新聞，於是立即放到螢幕上讓大家一看究竟。SHION 所看到的，正是那段DURANDAL 擊沉 WOGLINDE 的片段，一個令 SHION 難以置信的畫面……

「WOGLINDE！？這是甚麼來的？GNOSIS的襲擊該早就報告了的啊……」

「這個合成影像做得十分精細呢。不過連交戰宙域的絕對座標也一致的是……？」CHAOS 邊看著報道邊說。

「可惡，那是與 U-TIC 機關的戰鬥艦交戰時的影像！那些傢伙竟然收錄了起來！」Jr. 叫道。

「原來如此，所以才連絕對座標也吻合嗎，」GAIGNUN 摸著下巴道，「這是十分有力的證據呢，我也開始覺得真是我們的所為啊。」

「在這個狀況，相當有餘裕呢。」在GAIGNUN 身旁的 ZIGGY 對他的態度覺得有點奇怪。

「總而言之，這就確定了連邦政府及軍內部均被 U-TIC 機關的殘餘份子深入侵佔的情報了。」SHELLY 說。

「這就是說，那些傢伙下一個目標就是……」Jr. 凝望著身邊的MOMO……

「只要是 WOGLINDE 生還者的我們出來證明的話…？」

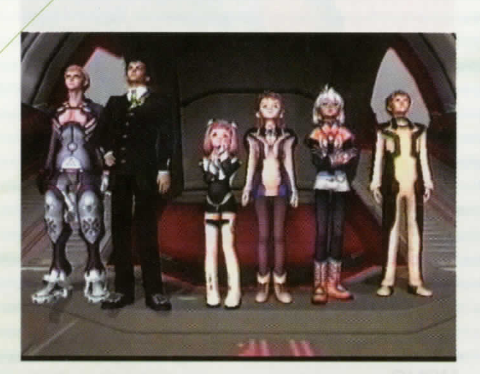
「可以說生還者是同謀的啊。」SHION 還未說完，GAIGNUN 已否定了這個方法。

「怎麼會……原來本社遲遲沒有聯絡，就是因為這事……」ALLEN 略有醒覺的道。

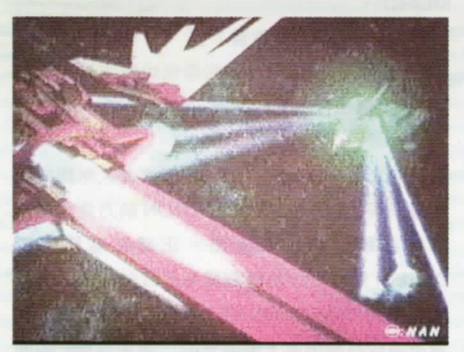
電視螢幕上正不斷重複那個虛構的片段，連邦艦隊已開始進佔DURANDAL……

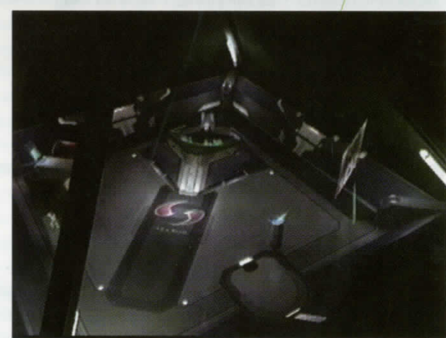
「我是星團連邦軍特殊作戰司令部情報局的拉比斯・洛文大尉。」一名連邦軍女性指揮官，帶同部下進佔DURANDAL 艦橋，「現在開始本艦正式歸星團連邦管理。」

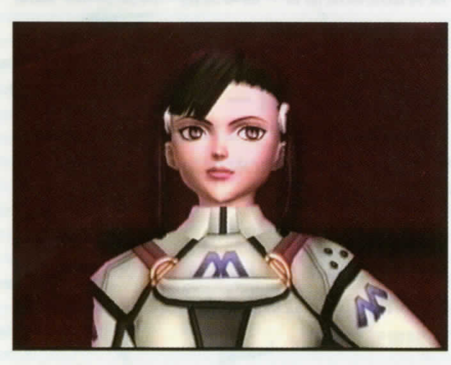
艦橋上的眾人隨即被連邦兵扣押起來，拉比斯大尉上前對 SHION 與 ALLEN 說：「你們是 WOGLINDE 的生還者吧？你們會以證人的身份拘留起來，另外 VECTOR 的資材會暫時接收作



















為證據。」
「KOS-MOS……」
與此同時，連邦兵發現了MOMO，還說她是「收到保護請求的百式觀測器」，眼見MOMO快要落入U-TIC之手，眾人卻無能為力。Jr.吵著要守護MOMO，反被狠狠的擊倒在地上……
拉比斯大尉吩咐部下把SHION一行人拘禁在一起，並命令於艦內作徹底搜索。
「GAIGNUN KOOKAI，以星團連邦反逆罪嫌疑正式拘捕，請過來。」

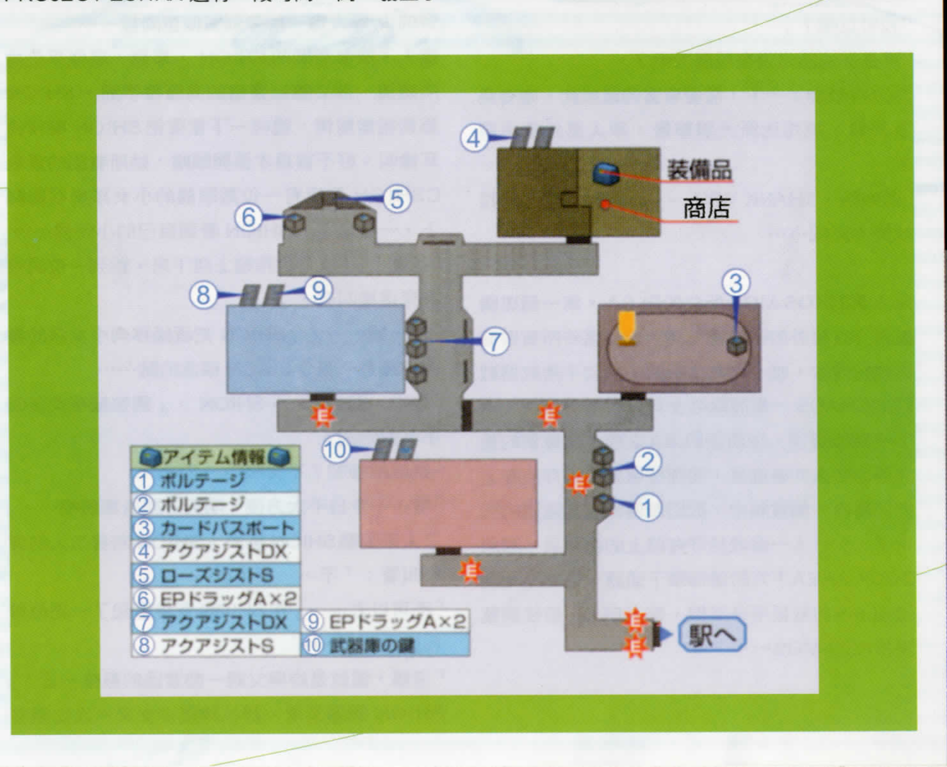
DURANDAL某房間內－

被拘禁著的SHION等人正在分析現時的情況。
「表現得太好了……」ZIGGY說，「艦隊的展開早得有點奇怪。好像早就準備好，即使是任何狀況，MOMO也一定會回到他們手裡似的……可能就連把第二米路斯亞陷落也是當初計劃中的一部份。」
「因為米路斯亞紛爭後，第二米路斯亞成為了中立地域，擁有很多權利，甚至被給予超乎法規的特權吧。不單是U-TIC機關，還有很多人對此感到不滿啊。」Jr.道。
「把MOMO軟禁的小惑星，對那個情報的來源感到有點奇怪……在出發的時候已經謀劃好了……總是有這種感覺。」ZIGGY開始對自己的任務抱有懷疑。
「即是媽媽依賴你救助MOMO那個時候嗎？」MOMO問道，
「難道連委員會內部也有U-TIC的人……？」CHAOS提出了個令人震驚的想法……
「也不無此可能性呢。因應情況，可能是JULI MIZRAHI博士自己也說不定……」
「媽媽……媽媽絕對不會做這種事！」
ALLEN的說話使得MOMO十分激動，就是SHION也發出責備的聲音，ALLEN慌忙連聲道歉……
「對……對不起……」

DURANDAL的通路上，拉比斯大尉把一個黑色盒交到GAIGNUN手上。
「請打開它……」
GAIGNUN從盒內取出一個手提電話，鈴聲同時亦響起，來電者卻竟然是希魯瑪大叔……
「希魯瑪嗎？」
「讓你久等了，GAIGNUN。雖然我現在也處於難以行動的立場，但我會設法擺平連邦議會那邊。現在在你身邊的女性是拉比斯．洛文大尉，在數年前為了調查潛伏在軍內部的U-TIC機關的行動而派遣潛入，是我信賴的部下。」
拉比斯大尉隨即向GAIGNUN敬禮。
「防範十分周全呢。」
「年紀大了，戒心也變得強了啊。洛文大尉正嘗試在被那些人竄改前收集DURANDAL的各種記錄，請你協助一下。」
「了解，我就把DURANDAL的萬能鑰匙交給她吧。」
這時希魯瑪收到由VECTOR的CBO發出的EPR通信，於是對電話另一方的GAIGNUN說：「對不起，狀況有進展的話再聯絡吧。」
「仍舊很忙碌呢。」
「還不及你啦……」
希魯瑪收線後，立即接通VECTOR的通信，出現在螢幕上的，是VECTOR的領導者WILHELM……
「很久沒見，希魯瑪代表。」
「Mr.WILHELM，很久沒見。自從樞機院議長退任以來呢。」
「我已經清楚狀況，議會方面我也幫一幫忙吧。」
「真過意不去呢，Mr.WILHELM。」
「其實現在我的曙光正向著米路斯亞圈航行中，因為有點不祥的預感呢。」
「不祥的預感？」
「今回的事件，已經察覺到了嗎？」
「是U-TIC機關在背後操縱著的沒錯吧。」
「沒錯。這樣的話，他們的目的只有一個，沉睡在米路斯亞的原物ZOHAR。還有……」
「U-DO……絕對不能讓那個再次甦醒過來。」
「聽聞弊社的KOS-MOS和工作人員正受到你那邊的照顧……」
「對不起，Mr.WILHELM。KOOKAI FOUNDATION與第二米路斯亞政府是……」
「也對呢。那就請傳達給Mr.GAIGNUN，這個應該沒有問題吧？」
「嗯，沒有問題。」
「請轉告Mr.GAIGNUN，KOS-MOS會暫時借與他們，請他們隨便使用。反正距離發動PROJECT ZOHAR還有一段時間，萬一發生了甚麼事情，她一定能發揮作用。支援方面就交給米路斯亞支社的二局與戰技研吧。」
「這樣可以嗎？那不是最高機密……？」
「是盤算啊，這邊也希望獲得多點實戰的數據。」
「了解，那我就這樣告知Mr.GAIGNUN吧。」
「拜託了，就這樣。」
切斷通信後，希魯瑪轉過身來，眺望外面的天際，深深的嘆了一口氣……
「U-DO嗎……」

回到DURANDAL－

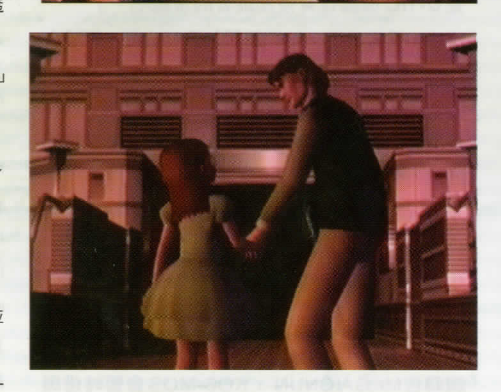
拉比斯大尉來到拘禁著SHION一行的房間，立刻表明自己的身份，並向眾人解釋現時的情況。
「……雖然希魯瑪代表正拉攏著議會內的親米路斯亞勢力嘗試拖延時間，但因為那邊的擬似工作太過巧妙，你們必須能提出一些公式的證據，證明你們是無罪的才行……」
「公式的證據……WOGLINDE的黑盒怎麼樣？」SHION問，
「已經回收並調查過了，不過因為時間經過得太久，包括時間軸也被更改至與記錄映像完全一致……」
「U-TIC機關戰鬥艦的資料庫已經被我搞垮了……」Jr.不好意思的說，
「DURANDAL的資料庫可以嗎？那裡應該記錄著與U-TIC機關的交戰記錄的。」CHAOS問道，
「那是汎用資料庫？」
「嗯……有甚麼問題嗎？」
「是汎用資料庫的話，十分容易就能作出竄改，到底作為證據的能力可以去到哪裡……」拉比斯大尉說道，「如果有即使持有人也不能修改，設有AAA級保護的系統的話就另作別論……」
「AAA？！這裡怎可能會有這種系統？設有這保護

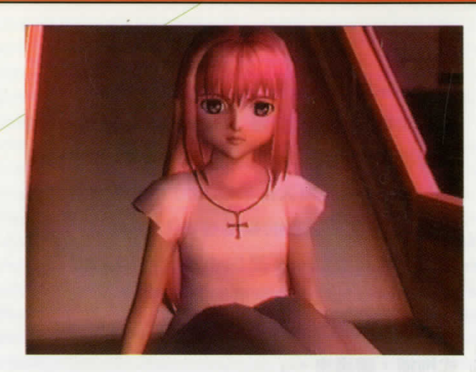
















的，只有連邦政府的主電腦，或U.M.N.領航系統的級數吧？」Jr.驚道。

「有啊…！」SHION 忽然站起來叫道。

「妳是說KOS-MOS？」ALLEN 說，

「沒錯，在KOS-MOS的資料庫內記錄了在WOGLINDE與GNOSIS的戰鬥記錄的。只要把這個提出作為證據……」

「但是要複製記錄是需要本社與連邦政府兩條鎖匙的啊！」ALLEN 對SHION 說，

「只要潛入擬似空間代為體驗記錄的話，就可以透過CONNECTION GEAR 複製出來的。」

「不是吧？連潛入的設備也沒有，做不到的啊！」

「只要利用調整槽的簡易潛入系數就可以了。」

「妳說笑吧？至少這已經是違反契約了啊！」

「這又怎樣？有其他方法嗎？契約我已經受夠了啊……」

「只不過……」

「問題是該怎樣到KOS-MOS 那裡去……」

拉比斯大尉聞言立即解除了ZIGGY的手銬，並把萬能鑰匙交給SHION。

「拿著這個就能開啟這裡所有門扉，就當是我們一時大意，請稍為打我一下吧。」拉比斯大尉對ZIGGY說，

「我可以嗎？」

「不是你的話可沒有說服力吧？」

ZIGGY環顧了一下，發覺事實的確如此，唯有免為其難，把拉比斯大尉擊暈，眾人昂然步出房外。

「酷姐姐，THANK YOU～」Jr.向躺在地上的拉比斯大尉說……

眾人要到KOS-MOS所在的ELSA，第一個難關就是守在房外的兩名連邦兵。由於這時所有裝備品也給沒收，唯一能夠作戰的，只有不用武器戰鬥的CHAOS。幸而兩名士兵只是嘍囉級數，兩下子就能解決。在前往ELSA之前，最重要的是先尋回各人的裝備品，而那些裝備品均存放在上方的房內一個寶箱中，取回裝備後就是這邊的天下了。一行人一邊收拾守在路上的連邦兵，利用DOCK AREA下方的鐵梯攀下通路，就輕易地到達ELSA的載貨用升降機，進入ELSA前往調整室找KOS-MOS……

一趕到調整室，SHION與ALLEN立刻著手進行潛入的工作。然而，不知發生甚麼事，竟然連在旁的Jr.等人也一拚帶到擬似空間裡……

進入了擬似空間的SHION，來到一座似乎是她所認識，卻又難以置信的高層樓宇前。SHION感到相當驚愕，這時一下雷聲把SHION嚇得掩耳慘叫。好不容易才張開眼睛，她所看到的景色CSHION發現有一位戴眼鏡的小女孩坐在鞦韆上，一看之下，SHION看到自己的小時候……

「爸爸！」小女孩從鞦韆上跳下來，跑到一位男性身旁這樣叫著。

「爸…爸……？」SHION 把視線移向小女孩的身邊，那是一張令SHION 懷念的臉……

「好啦，回去吧……SHION。」男性拖著女孩的小手對她說。

「媽媽那裡呢？不去嗎……？」

「嗯……今日不太方便。明天一起去探病吧……」

二人漸漸離SHION遠去，SHION向著二人的背影叫著：「不……不可以……」

「不可以去……」在SHION背後響起了一把似曾相識的聲音……

「沒錯，這就是妳與父親一起渡過的最後一日。」SHION 回過頭來，那位神秘少女又一次出現在SHION眼前……

「我一直在等妳們……」少女繼續對SHION 說，

「我有很多話要跟妳說……」

「在等……我們……？」SHION 對少女的說話感到大惑不解，忽然看到背後兩個熟悉的身影，

「CHAOS，還有ALLEN……？」

「主任……這裡是哪？」

少女抓緊SHION的手，對她說：「NEPHILIM……別人是這樣叫我的，從我以我的姿態存在的時候開始……」

Jr.、MOMO與ZIGGY的意識回復過來時，發現自己正在一個廢虛般的城市之中。四周有戰鬥機在巡邏，在遠處傳來一陣步操的聲音，一隊少年士兵在三人的視線範圍內走過……

「這……不會吧……」Jr.對眼前情景感到震驚，

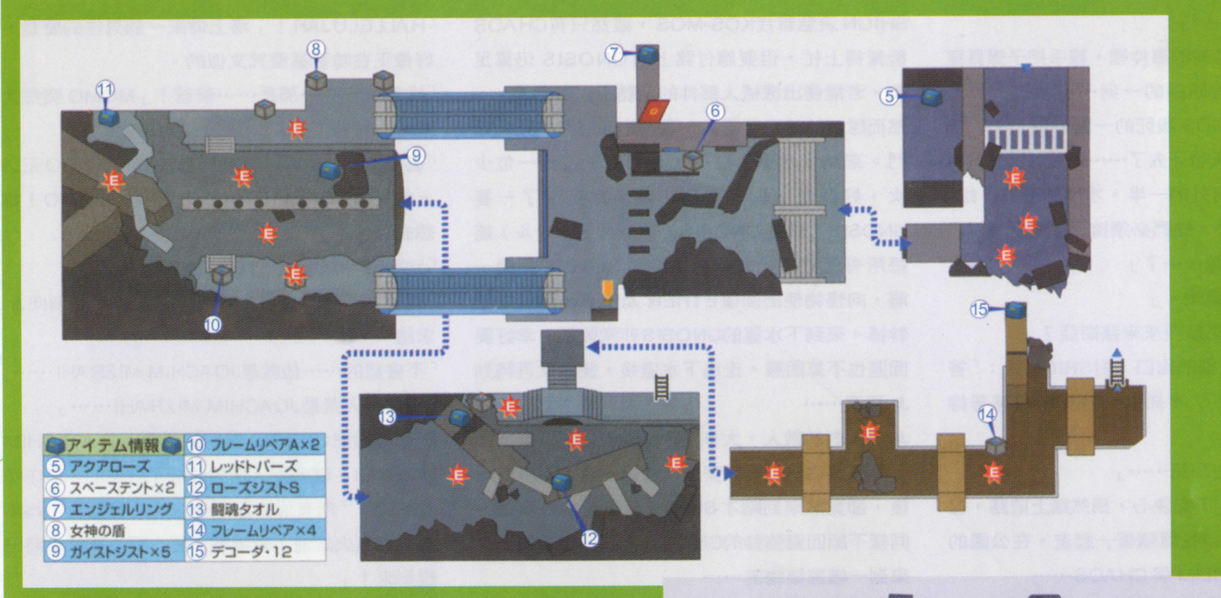
「不會錯的……是U-RETRO VIRUS……」

那隊兵隊裡的所有人，除了髮色是黃色外，竟然跟Jr.擁有相同的樣貌……

「……原來如此，看來不是只有我看到幻覺呢。」ZIGGY自言自語道。

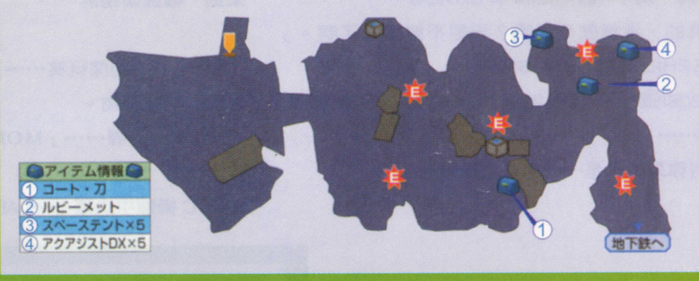
「這是哪裡？」ZIGGY向呆坐著的Jr.問，「有甚







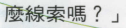












麼線索嗎？」

可是Jr.卻毫無反應，ZIGGY再叫他一聲，Jr.卻突然變得暴躁起來，怒道：「甚麼啊！！」

MOMO可被Jr.突如其來的舉動嚇著，但ZIGGY卻平心靜氣的繼續說：「我在問你有沒有線索。」

「嗯，有啊……」Jr.仍未平息怒氣，「若這不是幻覺，而我的記憶又正確的話，這裡是……米路斯亞……十四年前的！」

說著Jr.便上前企圖追那群士兵，MOMO見狀十分擔心，而ZIGGY亦認為現在這樣子不能任由Jr.一人行動，於是一起隨Jr.之後前進……

在路上有多台戰機於天上以射燈搜索，由於戰機會與四名士兵一同應戰，Jr.的「嵐のワルツ」及ZIGGY的「メテオショット」大派用場。然而隊伍的攻擊力依然不足，還是應避免無謂的戰鬥。

來到一條大街上，Jr.再次遇上剛才的兵隊，槍聲不斷響起，兵隊正在進行戰鬥……不，與其說是戰鬥，倒不如說是屠殺……

「畜生！這些傢伙全被污染了……」Jr.憤怒的喊道。

在黃髮的兵隊正在無差別的向市民開火的時候，一名有別於其他兵隊，擁有一頭漆黑頭髮的少年卻反而攻擊其他士兵。

「RUBEDO！你在哪裡？」黑髮少年大叫道。

「GAIGNUN…？！」

鏡頭一轉，Jr.來到一處曾經在夢中出現的研究設施，疲態畢露的少年GAIGNUN緩緩前進。突然一道衝擊波，瞬時把GAIGNUN吹飛！在受到了重創的GAIGNUN面前，一名外表與GAIGNUN、Jr.及其他士兵同樣的白髮少年從天而降，身上散發出一道懾人的光芒。Jr.匆忙上前營救，意識卻忽然回到剛才的地方……

「沒事吧…？」身旁的MOMO關心地問，

「沒…沒甚麼……」

「Jr.……？」

「我說沒甚麼啊！！」Jr.的怒鳴又再把MOMO嚇著，醒覺過來的Jr.連忙道歉……

「可惡……這是甚麼啊……這裡究竟又是甚麼來的啊…！」

回到公園那邊，SHION終於能夠與經常在她身邊出現的少女，來去如風的NEPHILIM傾訴……

「這裡果然是米路斯亞呢……」

「沒錯。是沉睡在妳的意識的深處，連綿不斷的記憶的世界……KOS-MOS感受到妳的記憶，把這裡重現出來。這個世界同樣是KOS-MOS的記憶來啊……」

「KOS-MOS的記憶…？沒有可能……」

「記憶並不只是個人的東西，亦不會停留在一處……」

「不是的……元型的KOS-MOS……在兩年前的那

時已經被破壞了……」

SHION回憶起兩年前的事件裡，親手把子彈貫穿了KOS-MOS的頭顱的一刻……還有，戀人KELVIN被KOS-MOS殺死的一刻……

「對妳非常重要的人也死去了……美麗的回憶只有一半，而因為有另外的一半，才開始形成『妳』的意識。妳……不，妳們必須接受這些記憶。」

「接受……我的記憶……？」

「妳必須再次來到這裡。」

「請妳告訴我！為甚麼要來米路斯亞？」

NEPHILIM指向公園的出口，對SHION說：「答案只有KOS-MOS才知道，她在那兒等著妳啊……」

「KOS-MOS……在那兒……」

SHION想了一想，下定決心，昂然踏上前路，在一旁的ALLEN也連忙跟隨著一起走。在公園的一角，剩下NEPHILIM與CHAOS……

「真的，這樣就可以嗎？已經不能回頭了啊。」

NEPHILIM對CHAOS說。

「我知道……但對她來說，SHION是必要的……」

「對你來說也是……你會怎樣做…？」

SHION決意尋找KOS-MOS，雖然只有CHAOS能幫得上忙，但要應付路上的GNOSIS仍算足夠，若能使出機械人部件的全體招式就更佳。

然而隊伍始終只有兩人，還是應回避非必要的戰鬥。來到下水道入口前，SHION找到一位少女，好奇之下與她說話，她竟然變成了一隻GNOSIS！這隻GNOSIS（ラルヴァドール）能把所有傷害轉化為體力，幸而SHION靈機一觸，向怪物使出回復ETHER及道具，終於把牠幹掉。來到下水道的GNOSIS非常強勁，幸好要回避也不算困難。走出下水道後，鏡頭又再轉到Jr.那邊……

Jr.要面對的敵人，大多是軍隊的機械人，裝上防御斬屬性的防具比較安全。通過一個地下鐵車站後，卻竟然來到剛才SHION曾通過的下水道，同樣不斷回避強勁的GNOSIS，爬上梯子後三人來到一幢建築物前……

「不是吧……別開玩笑……」Jr.以驚異的目光看著眼前的建築物。

「甚麼了……喔……」MOMO似乎也認識這地方……

「U-TIC機關中央塔……LABYRINTH……」

「HALLELUJAH！」塔上傳來一個男性的聲音，好像正在唸著甚麼咒文似的。

「這把聲音……那是……爸爸！」MOMO突然大叫，「爸爸！」

「甚麼！？」ZIGGY對此感到吃驚，MOMO正想上前，ZIGGY連忙阻止，「不要，MOMO！妳想去哪裡！」

「別阻我！爸爸……爸爸正在呼喚我！」

「爸爸？！喂，這是真的嗎？」ZIGGY立刻向Jr.求證，

「不會錯的……他就是JOACHIM MIZRAHI……」

「那個男人就是JOACHIM MIZRAHI……」

那個傳說把GNOSIS帶到這個世上的JOACHIM MIZRAHI，就如別人所說般發了狂似的，口中唸唸有詞：「所有沒有記錄在生命之書的人，均需被投進業火之池！歌唱吧，諸人啊！宴會之時已經到來！」

JOACHIM MIZRAHI的身體在一瞬間就被火海包圍，被業火焚身的JOACHIM從塔頂墮下……

「不要啊！」MOMO見此立刻甩開ZIGGY的手，企圖接住掉下來的JOACHIM，但JOACHIM的身體卻穿過了MOMO的雙手，然後消失得無影無蹤……



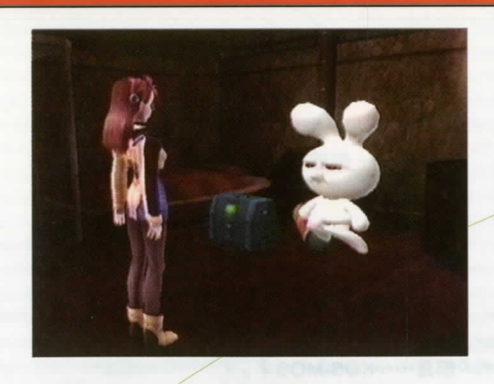


「爸爸……爸爸！！！！！」

「MOMO……」Jr.的眼神中充滿著對MOMO的憐憫……

「這個光景……這裡真的是十四年前的米路斯亞嗎……」

這時忽然掀起一陣震動，四周的景物逐漸消失，三人一同掉進另一個空間……



SHION與CHAOS二人離開了下水道，來到一處森林般的地方。這裡有一些怪物擅於用毒，在出發前要作好防毒措施。來到一處SHION忽然看到前方有一隻可愛的兔子，然而牠一轉過頭來，卻是一隻賤兔……SHION沒有理會牠，繼續前進來到森林的深處……

在森林的某處，Jr.正在安慰因剛才的打擊而泣不成聲的MOMO，這個時候三人卻在此遇上SHION一行……

「Jr.？你們怎麼會在這裡…？」

「不知道啊，」Jr.搖頭答道，「在SHION潛入的時候視界忽然變得模糊起來，醒來後就在這裡了。剛才還被各種幻覺襲擊……」

「我們全都被主任的潛入行動拉進來了嗎…？」ALLEN說，

「不會吧，大家也沒有連接的啊……」

「如果從KOS-MOS發出的脈衝，透過潛入系數逆流的話，那就不是沒可能的了，況且我們採用的也是非接觸式。」

「即使是這樣，簡易系數是不能負擔這個負荷的啊，如果沒有某種外來力量的話……」SHION的腦海突然閃出NEPHILIM的臉……

「怎樣也好，這裡是KOS-MOS的主框體……即所謂內的世界，是我們的記憶產生共鳴而成的世界……我有這種感覺。」CHAOS道。

「但我沒有這場所的記憶啊……」ALLEN對這解釋感到疑惑，

CHAOS繼續說：「記憶……即是過去的事情，由於同一時間軸、空間軸的共鳴，會成為比較根深柢固，優先的、選擇性的東西吧？這樣想的話，沒有反映出我或ALLEN的記憶也不奇怪。」

「總之這裡是因應曾經經歷共通的空間性與時間性的體驗的人而經常產生變化的嗎？」ZIGGY分析說。

「透過KOS-MOS讓我們看到……我們自己的過去的世界……」

「所有東西都是幻覺來嗎？」MOMO懇切的問Jr.。

「幻覺與現實對於體驗這個的人來說是沒有分別的啊。」SHION對MOMO說，「這……並不是幻覺……」

「妳們必須接受這些記憶……」SHION又再想起NEPHILIM對她說過的一番說話……







「原來就是這麼一回事……」

進入前方的教會裡，看到一位女性正在祭壇前祈禱。ALLEN從她的服飾斷定是REALIAN，MOMO卻有另一個想法：「的確很像REALIAN，但感覺上有一點不同……」

「主任，這也是某人內心的景象嗎？」ALLEN問著，但SHION卻只是凝望著那位REALIAN，默默不語……

「妳是REALIAN嗎？」反是一向保持冷靜的ZIGGY先上前問道。

「是的，我叫菲洛妮亞，」REALIAN轉身答道，「因為希望得到一個給REALIAN等到安息的場所，現在我正在收拾這教會。」

「菲洛妮亞……」

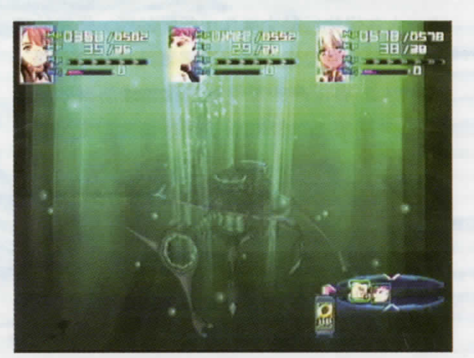
「妳認識的嗎？」Jr.見SHION在叫著那REALIAN的名字，於是這樣問道。

在SHION的腦裡，突然閃出一個嚇人的畫面，是那位就在眾人跟前的菲洛妮亞，被怪物吞噬的情景……

「我……認識……」SHION緩緩開口說，「我……認識妳……但……不要……我不要勾起這些回憶……」







「SHION，請過來……」菲洛妮亞走到教會遠處的一扇門扉前。

「從開啟那扇門的瞬間開始，妳們就得面對自己，」NEPHILIM突然現身對SHION說，「這是非常痛苦、傷感的事……但這對妳們來說、對我們來說，都是十分重要的事情。」

SHION已沒有選擇的餘地，只有鼓起勇氣，向菲洛妮亞說話，讓她幫助眾人回復過來後，就向門的另一邊進發……

「這就是……主任的內心……」

在門後的世界，是一所陰暗凌亂的設施……在眾人走過的通路，四處也有遭到破壞的痕跡，而且牆壁上更是血跡班班……

「這裡是……」

「重篤神經症治療設施，是妳熟識的地方啊。」NEPHILIM對SHION說。

SHION在一個房間外停了下來，輕輕叫道：「這是……媽媽入院時住的房間……」

「沒錯，是個漂泊著痛苦與悲傷記憶的場所。妳可以面對這些記憶嗎…？」

SHION在病房內看到的，是倒在血泊之中的父親，還有母親……



突然，病房內出現數隻剛才於SHION腦裡閃過的怪物，而且更融合在一起，變了一隻可怕的怪物……

在同一時間，Jr.看到的卻是另一光景……

在經常在他的回憶中出現的那幢設施，一名白髮男子不停在發出瘋狂的笑聲。

「ALBEDO……」

「歌……歌聲……把我……哈哈哈哈哈哈……」少年ALBEDO的笑聲，簡直有如發了狂似的，「鏡啊……映照我吧……把我定義吧……我是無限的TELOMERASE啊……我不是反存在……我是完全的連鎖！！」

夾雜在笑聲的說話之中，ALBEDO同樣地變成了一隻怪物……

「主任？Jr.？怎麼了？發生了甚麼事啊？主任……主任？……那是甚麼？！」

在眾人面前，就跟SHION與Jr.所見的一樣地，形成了一隻怪物……

戰鬥立即開始，由於怪物是在SHION與Jr.的記憶所形成，因此會對二人的行動作出反應。若其中一人在怪物行動之前作出行動的話，怪物的攻擊與屬性也會改變，所以這怪物共有三種狀態。其中對Jr.有反應的屬性會加強物理防御而減低ETHER防御，對SHION有所反應後則會相反。然而以SHION為對象作出的攻擊「ルインアース」卻是強力的全體攻擊，不以BOOST回避這攻擊會十分危險。SHION持有全體回復魔法「メディカオール」及裝上EP消耗減半的「エンジェルリング」就好多了。正如NEPHILIM所說，這是需要SHION與Jr.自己面對的過去，因此必須由二人作出最後一擊，否則怪物只會無限回復。

在成功擊倒怪物後，SHION與Jr.二人被一團團紫色的光芒包圍，同時顯得極痛苦的樣子。不一會，眾人卻來到一片廣闊的草原上。菲洛妮亞掛著一副溫柔的臉容，坐在一棵茂盛的大樹下，兩位小女孩圍繞著大樹玩耍……

「對不起，SHION……令妳勾起了傷感的回憶……」在SHION身旁的菲洛妮亞向SHION道歉……

「妳……有兩個…？」SHION看看遠方樹下的菲洛妮亞，再看了看身旁的菲洛妮亞，大惑不解的問，

「坐在那裡的並不是我，是為了那些孩子而創造出來的虛像……幻覺啊，」SHION身旁的菲洛妮亞說，」這裡只是為了我的妹妹，茜斯莉與姬斯而創造的世界，透過KOS-MOS的擬似空間構成能力帶到妳們的眼前。」

「不過……好像很幸福嘛……」看著二位愉快地玩耍的小孩，ALLEN這樣嘆道。

「即使這樣……你也會這麼想嗎？」

在菲洛妮亞的說話間，四周的景色赫然驟變，青蔥的草原成了一片廢虛，大樹枯萎，溫柔的菲洛妮亞變成了一具毫無生氣的屍體……

「這裡是……困著那些孩子的牢籠啊……」菲洛妮亞說道，「是人類為了控制ZOHAR而創造的系統的束縛……但對於那些孩子來說，這就是現實的世界。請妳把我的妹妹們從這裡解放出來吧……這是為了REALIAN的未來……」

「REALIAN的未來…？」

「並不只是REALIAN，這也是為了把人類、物件，所有東西的意識延續下去的……」NEPHILIM繼續說，「我和菲洛只能存在這種意識的世界之中，對實在的世界，只能在一點時間內作出有限的干涉，所以呼喚了妳們……為了改變未來。」

「改變……未來？」

「看看這個……」

NEPHILIM揮一揮手，四周的景色頓時變成無邊的宇宙，一個藍色的星球映在SHION的眼前……

「米路斯亞……」這是一個SHION熟識不過的星球……

在宇宙的遠處，持有一雙翅膀的KOS-MOS正急速飛到米路斯亞上空……

「那是……KOS-MOS？」

這時米路斯亞表面忽然泛起紅光，一條紅色的光柱從米路斯亞的中心射出，衝著KOS-MOS而去，KOS-MOS亦同時施以反擊，在肩膊的砲台發出兩條藍色的光線。紅與藍在漆黑的宇宙中相撞，產生一陣強烈的爆風，米路斯亞亦在一瞬間化為灰燼……

「那個波動就是被稱為U-DO的意識體。」

「妳說是U-DO？！」NEPHILIM口中的這個名字令Jr.顯得極為激動……

「U-DO是在十四年前，把米路斯亞宙域捲入局所事象變移的源頭。現在看到的光景，就是那個U-DO遇上成為了原本的姿態的KOS-MOS的時候發生的，未來的映像。U-DO很快就會甦醒，倚靠著令『他』甦醒的人，和追求著『他』的人的意識作為糧食……」

「那傢伙會甦醒嗎……」Jr.對U-DO的認識似乎頗深……

「現在看到的未來，只是無限可能性的其中一個，這並不是已經決定了的事實。一個新生的微弱波浪，也可以擴展成一個波紋。事象無時無刻也在改變，就像是漂泊的波濤一樣。」

「那個波浪就是我們嗎？」SHION問道，

「為了這個，在此之前，我希望妳能面對過去……但還是太勉強了呢……對不起。」

「為甚麼要是我們？」

「妳曾經與GNOSIS直接接觸，但妳仍然是妳，所以……」

「所以…？」

「要跟妳說出真相的時候總會來到的，只要到所有事情開始的那場所……米路斯亞去的話……這樣的話……」

「等等！」

NEPHILIM與菲洛妮亞就在SHION面前消失，然後在前方不遠處，出現了一扇門扉……

SHION上前推開門扉，終於找到了保存著KOS-MOS深層記憶的場所……

「KOS-MOS……這裡就是妳的……」

SHION輕撫著KOS-MOS的臉頰，然後唸起一段咒文似的說話，終能成功解除KOS-MOS深層記憶的保護，在KOS-MOS發放出的藍色光芒中，一行人回到了現實的世界……

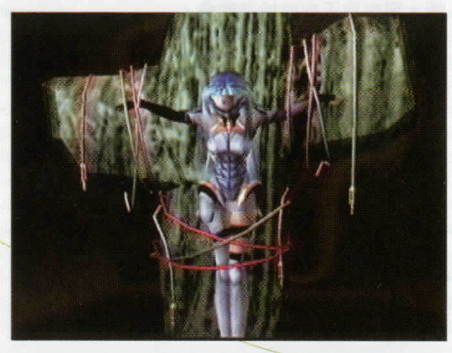
這時KOS-MOS亦甦醒過來，看到所有人也平安無事，ALLEN開心得衝前擁抱著SHION，弄得SHION十分尷尬，不知如何是好……

















巡禮船團、再臨

SHION把KOS-MOS的記憶資料交到拉比斯大尉的手上後，終於放下了心頭大石。然而，各人仍然為著剛才在擬似空間裡經歷的事情而耿耿於懷……

「SHION……那女孩自稱是NEPHILIM是吧？」Jr.略有所思的問道。

「對…對啊……有甚麼事嗎？」

「不……如果那個女孩跟我所知道的某種東西有關係的話，這下可會十分麻煩了……」

在公園那邊，ALLEN正跟CHAOS在傾訴心事……

「主任……她哭了呢……這是第二次看到主任的眼淚了……」

ALLEN回想起兩年前，SHION在KELVIN墓前流下的淚水……

「她就算有多辛苦也不會對別人說的……我終於明白了，自己只是普通的部下而已啊，」ALLEN細說著自己的心情，「我……想代替主任去哭……終有一天……」

「做得到啊，是ALLEN的話。」

「說得還輕鬆呢，儘管是完全不知道我和主任的事情……」ALLEN有點悔氣的說，「……呃，對不起……不是的……我不是想說這個……」

「雖然我跟ALLEN你們認識的日子還不深，但我是很喜歡ALLEN的啊。」

「你很溫柔呢……」

「即使如此，溫柔有時候會把人束縛著的……」

「KOS-MOS的深層領域記錄，今天已經檢驗過了，連邦艦隊也開始了歸還的準備。第二米路斯亞政府與KOOKAI FOUNDATION的嫌疑，也會在明天正式解除。總算闖過了這個難關呢……」

在GAIGNUN的辦公室中，希魯瑪大叔正透過螢幕向GAIGNUN傳達這個好消息。

「這次全靠你的協助，要向你道謝了，」GAIGNUN看了看身旁的Jr.及熟睡中的SHELLY與MARY，繼續道，「MIZRAHI的百式……看來是相當重要的存在呢。」

「沒錯，我想對方也不會就此放棄，你也要注意一下。」





「我知道。嗯……下次將會是甚麼呢……？」

獨自留在房間裡的SHION，為著剛才所做違反了契約的事情，在床上輾轉反側，遲遲未能入睡……

「雖說是緊急時間，但未經同意把社內最高機密交給連邦政府……這可解雇定了……」

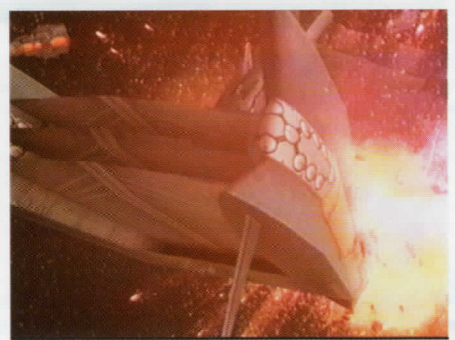
SHION想起MOMO剛才好像不太精神，可是她自己卻也剛剛拒絕了ALLEN的邀請，「我也沒有資格說別人嗎……」

「NEPHILIM……菲洛妮亞……她的妹妹……要把她們解放……應怎樣做？…還有KOS-MOS和U-DO……要面對過去，我要怎麼辦才行…？不知道啊……甚麼都……」

醒過來後，SHION覺得自己剛才拒絕了ALLEN有點過意不去，於是便到FOUNDATION找ALLEN向他道歉。然而，ALLEN竟然在酒吧內學那個筋肉男擺出奇怪的姿勢，想不到ALLEN竟然有這種惡趣味……

「老鼠已經從網裡逃脫……給我作好準備。」

「終於聽到了嗎……那東西……」





在某個黑暗的房間中，ALBEDO昂然坐在一個王座上，手中抱著經常帶在身邊的女孩。然而現時的女孩就如一副沒有靈魂的軀殼，ALBEDO一手就把她拋在地上……

「那歌聲是值得一看的啊……哼哼……哈哈哈……」

在FOUNDATION裡，突然傳出了一陣歌聲，引起了CHAOS、Jr.與GAIGNUN的注意……

「喂，GAIGNUN！這難道是……？」

「NEPHILIM的歌聲…！」

「不！不能唱出那首歌…！」在ELSA上的CHAOS激動的叫了起來，使MATHEWS船長他們也嚇了一跳……

「開始了呢……」在遠方的VECTOR最高領導者WILHELM也對歌聲有所反應……

就在這時，FOUNDATION四周正準備歸還的連邦艦隊竟然遭到襲擊！DURANDAL探測到有大質量體正從超空間跳躍出來，毫無疑問，這是GNOSIS的反應。只是一瞬間，FOUNDATION四周已經被大群的GNOSIS重重包圍！Jr.立即下令把所有FOUNDATION的居民疏散到DURANDAL裡，SHION亦立刻指







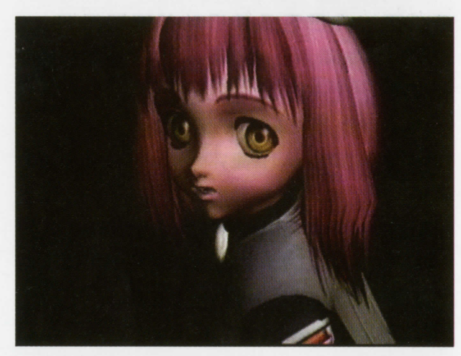


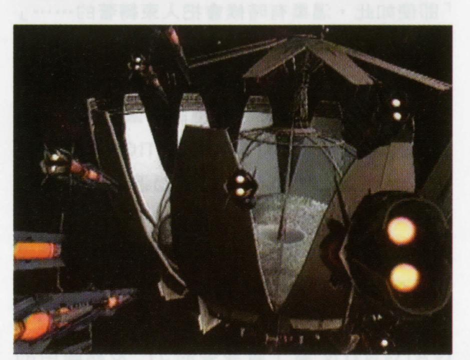












示KOS-MOS發動希比特效應，使GNOSIS群實體化。雖然這樣成功阻延GNOSIS的直接轉移，但有部份已經侵入了FOUNDATION內部，於是一行人便決定前往FOUNDATION救助被困的居民。在出發前，SHION看著KOS-MOS，突然想起了那個可怕的未來影像，但現在並不是猶豫的時候，SHION使勁搖頭清醒了一下，拍了拍KOS-MOS的肩膀說：

「KOS-MOS，拜託妳了……」

「很榮幸能幫得上忙。」

SHION一眾來到FOUNDATION的市街，從市長的口中得知還有13人被困，由於市街內已滿佈GNOSIS，能進行拯救工作的只有SHION等人。因這裡已遭受嚴重破壞，很多地形跟之前有差異，但可以到達的地方卻比之前多了。而被困的市民大多也不是坐以待斃的，他們有些會作出偽裝，有些會躲在障礙物裡，要以破碎PLUGIN破壞才可找到。這裡遇到的GNOSIS全也不是好惹的，攻擊力強兼HP高之餘，很多也懂得回復技倆，若SHION能裝備上從博士那兒得到的全體攻擊ETHER，配合KOS-MOS經過SPEED強化的X.BUSTER再裝備上能一次使出兩回必殺技的「ダブルバスター」與AP+1的「指揮官の紋章」，就可以大肆破壞一番了。救回所有人後，就在SHION她們準備返回DURANDAL時，一隻大型的GNOSIS竟然出現在出口處，看來必須先打倒牠才可繼續前進了。一進入戰鬥，這怪物竟然一分為二，而兩方的弱點也有別，一方以物理攻擊有效，另一方則以ETHER系攻擊較佳。怪物的全體攻擊十分強勁，最好有兩人配備有「メディカオール」，並於每TURN至少執行一次。就在快將戰勝時，怪物竟然使出一招即死技，隊伍立即陷入劣勢！幸而早就準備了大量復活道具「ゼータジスト」，幾經辛苦終於把敵人擊倒……

SHION等人回到纜車站準備返回DURANDAL，但MOMO卻因為要照顧傷者而未能同行，SHION唯有留下MOMO一人，乘坐纜車先回去DURANDAL處。在DURANDAL上好像沒有甚麼需要幫忙的，於是SHION再乘上纜車回FOUNDATION接MOMO，卻找遍整個纜車站也找不到MOMO的蹤影。SHION心想，她會不會已經先一步返回DURANDAL？然而返回DURANDAL後，在居住區的ALLEN告訴眾人MOMO沒有回過來，到底她到哪裡去了？毫無頭緒之下，Jr.只有讓艦上的百式觀測器幫忙，探測同型機的MOMO的位置……

在一個冷冰冰的設施裡，MOMO的意識漸漸回復過來……

「這裡是……哪裡？…很冷……」

MOMO嘗試回想起在FOUNDATION發生的事情，當時她在纜車站看到一個酷似她爸爸JOACHIM MIZRAHI的背影，MOMO二話不說就邊喊著「爸爸」邊追了上去。走到一個街角，MOMO失去了爸爸的影蹤，突然在她背後出現一個黑影，MOMO回頭一看，是一個擁有一頭白髮的男人……

之後的事，MOMO怎樣也記不起，這時她忽然感到有點異樣……

「這是甚麼氣味…？令人感到十分不安……雖然只有少許……到底是從哪兒……是誰？」





MOMO感覺到前方有人，上前一看之下，躺在地上的竟是那位經常跟隨著ALBEDO，樣貌與MOMO非常相似的女孩……

「NO.0097……是MOMO的姊妹……」MOMO對著動也不動的女孩說，「對呢……這裡是爸爸的……難得初次能遇上姊妹，竟然連就話也做不到……我有很多妳的事情，還有爸爸的事情想聽的啊……」

女孩忽然抽搐了一下，MOMO立刻緊張的道，「還生存著！喂，沒問題嗎？是誰把妳弄成這樣子的？」

女孩慢慢靠近MOMO，伸手輕撫MOMO的臉，把自己的記憶傳達給她……

「很快……很快妳就會誕生在這個世界……」MOMO在記憶裡看到的，是JOACHIM MIZRAHI博士對沉睡在容器中的她所說的話，「記著要做多點好事啊，這樣的話……這樣的話，妳就能成為人類了啊，可以成為我的SAKURA了啊……」

鏡頭忽然一轉，映在MOMO眼裡的，變成了那個白髮的男人，這個男人狠狠的一拳，打在女孩身上，隨即發出一陣狂笑聲……

把想說的話傳達了給MOMO後，女孩又再失去了知覺……

「這是……妳的記憶嗎……謝謝妳，妳讓MOMO可以看到爸爸的樣子呢……」MOMO擺出一雙堅決的眼神，對女孩說，「在這前面呢……」MOMO緩緩站起來，向設施的深處前進……

與此同時，而對著不斷轉移到來的GNOSIS，連邦艦隊正陷於苦戰之中。

「快重新建立艦隊的陣形！百式的觀測結果怎樣？！」艦隊的司令緊張地作出指示。

「跟剛才的結果一樣，GNOSIS以KOOKAI FOUNDATION為中心，半徑1600公里的範圍轉移過來！」

「果然是這樣……希魯瑪那傢伙，繼承了米路斯亞的亡靈的傳聞是真的嗎……」司令好像明白了甚麼似的，突然向艦隊發出一個匪夷所思的命令，「全艦砲門，把目標修正至KOOKAI FOUNDATION！要毀滅元兇！」

艦上的船員對這一句話感到震驚，但命令就是如此，所有連邦戰艦均停止了對GNOSIS的攻擊，把目標都移向FOUNDATION……

「連邦艦隊，再次包圍著本艦！」MARY向Jr.報告這個危急的狀況，

「真是的，在這種時候到底在想甚麼！」SHION對此奇怪的舉動也感到有點生氣。

「知道原因了，請看看GNOSIS群的行動。」SHELLY邊分析狀況邊對眾人說，「GNOSIS正以本殖民衛星為中心發生。」

「隔離格納庫的ZOHAR怎樣？」GAIGNUN問，

「仍然在沉睡中，活動阻止裝置的功率亦正常。」MARY回答。

「不是DURANDAL內的ZOHAR呼喚GNOSIS的話……」

「GAIGNUN……從剛才開始聽到的這個，不會有錯吧……」在GAIGNUN的腦海裡傳來了Jr.的聲音，二人正以念話作出對話。

「嗯，雖然十分微弱，但不會錯的。雖然其他人好像聽不到……」

「喂，聽到些甚麼嗎？這是……歌聲…？」SHION突然向身邊的ALLEN問道，

「歌聲……嗎？甚麼也聽不到啊。是妳的錯覺吧？」

「是嗎…？但我的確是聽到的啊……」

雖然其他人沒有甚麼反應，但SHION聽到歌聲使Jr.及GAIGNUN大感詫異……

「SHION她聽得到嗎？」Jr.再次以念話問GAIGNUN。

「不過，這種不安感是甚麼？從剛才開始一直在腦裡徘徊，不能擺脫的這個映像是…？」

「你也是？我也感受到，這種有如被扯進黑暗之中般的感覺……」

「莫非是…？！」

二人就像醒悟到些甚麼似的，把視線移向外面的GNOSIS，同時叫了出來……

MOMO小心奕奕地走到一個黑暗的房間，那股令人不安的氣息不斷侵入MOMO的內心……

「果然……不是錯覺啊……」

MOMO的腳下好像踢到些甚麼似的，她低頭一看，頓時感到極為噁心，竟然是剛才遇到那女孩的屍體，而且更是堆積如山！

「那些眼淚……很美麗呢……」

MOMO往王座的方向望過去，聲音的主人正是那個瘋狂的白髮男人，ALBEDO……

「為他人悲傷的眼淚……是這世界上最珍貴的液體啊！雖說如此，但妳有那種資格嗎？憑弔死者是人類的固有習性吧。」

「是你做的呢…！」

ALBEDO手上抱著一位女孩完全沒有氣息的身軀，說道：「我可愛的KIRSCHWASSER，但是……這應該叫做屍體吧？」

ALBEDO提起手中女孩的手臂使勁一扯，「啪」的一聲，MOMO完全不敢正視這慘無人道的行為……

「『脆弱者，汝之名字乃女性』……」ALBEDO站起來說，「…不，不是呢。妳們最初連女性的腹部也沒有經過的啊！」

ALBEDO一手拋下手中的屍體，從腰間拔出一把小刀，貼著MOMO臉頰，像恐嚇似的說：「人類懼怕自己的脆弱，從名為外界的，充滿死亡的氣味的海原逃走，建築了這個世界。文化、文明……所有都是由脆弱的人類產生出來，含糊不清的幻想世界，就如被貞操帶束縛著的修女的妄念同樣的廢物！在這樣的世界之中，妳沒有依存肉體，以輕鬆的魂魄繼續存在著。沒有被污染的思念……沒有不純物的波動的螺旋……這是火與氣息與靈的混合物……妳們不稱呼為天使還可以稱呼為甚麼？新生而純粹的意識，必要的東西是『現實』啊！這個就是我不停追求的東西啊！！！」

ALBEDO忽然狂性大發，拿起小刀猛然把自己的左手割去！MOMO已被嚇得說不出話來，ALBEDO把散發著紫色光芒的斷臂慢慢移近MOMO……

「呼！」

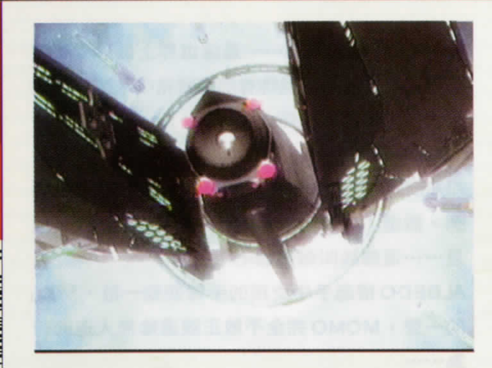
ALBEDO原本應該已斷掉的左臂，只一瞬間就伸了出來！然後更把小刀往頭上揮去，把自己的頭顱都切下來了！在ALBEDO的笑聲中，MOMO瞪著雙眼看此情景，口中只能發出微弱的呻吟……

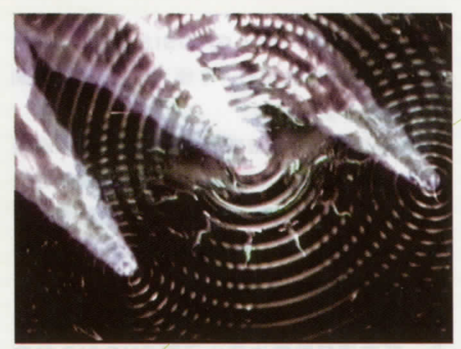
「不用這麼害怕嘛，可愛的PÊCHER。」身首異處的ALBEDO竟然能夠說話，別讓我感到自己是PÈCHER般的心情啦。嗯？剛剛在妳的心裡映出了一個男人的身影呢。那個紅髮的是誰？紅髮……RUBEDO？是RUBEDO嗎？這個不錯嘛！哈哈……」

ALBEDO猛力一腳，把自己的頭顱踏個粉碎！他頸上的部份隨即泛起光芒，不消一會ALBEDO的頭顱就重新組合回自己的身體……

「那傢伙一邊嘔血一邊說的，『一粒麥子不落在地裡死了，仍舊是一粒』這樣啊。麥子嗎……麥子可是掃之不盡的生出來的啊，就像這個頭顱一樣！！妳又怎麼樣呢？可愛的PÊCHER……」

MOMO的精神力已經達到極限，在一聲慘叫下，就昏過去了，四周只有ALBEDO的笑聲在不斷迴響……













歌聲

在FOUNDATION四周展開的連邦艦隊，所有艦砲已經準備就緒，只要發射號令一出，KOOKAI FOUNDATION及DURANDAL準變宇宙塵埃沒差……

「艦長！仍未收到艦隊司令部的攻擊命令！」

「理會來幹嘛！那些傢伙的叛逆這事實已經非常明顯，這樣就可使一切完結！目標KOOKAI FOUNDATION，全艦攻擊……」

就在此危急關頭，突然在遠處傳來一陣沒動，瞬即消滅了大量GNOSIS！

「這團光是甚麼？！」Jr.叫道。

在FOUNDATION附近的宇宙空間，伴著三艘外型酷似WOGLINDE的小型艦，一艘超巨大戰艦從超空間跳躍出來！

「這……沒有可能的！那東西竟然會來到這種場所……」連邦艦隊的司令喊道。

「曙……曙光……」SHION抬頭注視著那艘緩緩駛過，幾乎把FOUNDATION也覆蓋起來的戰艦……

「WOGLINDE II、WELLGUNDE、FLOSSHILDE，一切正常。萊茵之少女，情況良好，距離第二次發射剩餘30秒。」

在曙光的辦公室裡的WILHELM，聆聽著艦上人員的報告，「第二次齊射準備完畢，各艦已到達位置。」

WILHELM揚一揚手，四艘戰艦同時發射出剛才的波動，竟然把聚於FOUNDATION四周的GNOSIS群全滅！

「萊茵之少女……已經完成了呢……」SHION嘆道。

「前輩～！」在DURANDAL的螢幕上出現一位少女的樣子。

「MIYUKI？妳是從哪裡……」

「嘻嘻～怎麼樣？很厲害吧？看到了嗎？萊茵之少女。真是不枉我申請轉過來二局啊，不然就看不到這場面了呢！」

「二局？！妳……」

「呃，這些事情遲些再說。KOS-MOS，在那裡嗎？」

「嗯？在是在的……」

「那現在就轉送過來了。」

在SHION面前，MIYUKI送來了一個印有VECTOR商標的箱子。SHION打開一看，表情頓時變得十分驚訝！

「MIYUKI！這是……？！」

「有一種像是力場似的東西，以這個宙域作為中心而形成，這個是把GNOSIS吸引過來的可能性十分高啊。」

「妳說是力場？」

「沒錯，這邊的觀測室說，這明顯是人為的東西，只要把KOS-MOS的D.S.S.S.感應器與曙光的主電腦連接起來，就可找出力場的產生地點。對方是以與潛宙艦的系統相似的方法潛伏著，因此應該會出現空間歪曲的現象。把歪曲現象擴散的話，就能令那東西的真身出現怎的……」

「所以就要用到PT彈…？妳知道這是甚麼嗎？！」

「當然！……是想這樣說的啦，但我剛剛才調過來，所以不太清楚～」

「真是的……這是令空間產生局部性相轉移，把四周所有東西破壞的兵器啊！雖說是局部，但使用得宜的話，這東西擁有能把一個恆星消滅的破壞力！在這麼密集的場所使用這東西簡直是胡來！」

「……SHION，」KOS-MOS這時插口道，「只要把相轉移的質量限定的話，就可以在連邦艦隊與KOOKAI FOUNDATION都不受影響的情況下實行。」

「做得到嗎？」

「請放心，我是為此而製造出來的。」

「即使是萊茵的少女也有界限的，要在仍然能制壓住GNOSIS的時間盡快把問題的根元解決！」MIYUKI道，

「但是……」

「SHION，這是……NEPHILIM的歌聲，不會錯的。」Jr.也勸說，

「NEPHILIM的歌聲？這是甚麼？」

「……JOACHIM MIZRAHI一生最壞的研究成果，就是這歌聲把米路斯亞毀滅，令GNOSIS出現啊！要在一切瘋狂前把它破壞！」

「一切也……瘋狂…？」

「MOMO也未找到，快點吧！」

ZIGGY向艦上的百式詢問MOMO的情況，然而卻仍未有消息，於是也來催促SHION道：「SHION快點決定，GNOSIS再次侵入的話已經抵禦不了。」

「……明白了，盡力而為吧。」

KOS-MOS到了宇宙外面，SHION吩咐說：「KOS-MOS，記著盡量把相轉移質量壓制，只要能找出力場的產生源頭就足夠了。」

「了解。相轉移質量調整0.11MPT，轉移時間4.8，設定為10^{-38}。彈藥裝填。」

KOS-MOS把紅色的PT彈裝上配備的手槍上，手槍立刻擴張，變成了一台龐大的相轉移砲！

「D.S.S.S.主電腦輔助回路確保，全方位搜查開始，」在曙光上的MIYUKI亦作出輔助。

經過一輪搜索，KOS-MOS終於發現了異樣，



「於方位8018的U.M.N.構造體發現歪曲，在歪曲空間中正發出微弱的COLUMN PLUSE 。」
「是這個了！射線軸怎樣？」SHION 問，
「軸線CLEAR ，請發出射擊命令。」
「全艦的對電磁波防御準備好了沒有？」
「準備完畢，隨時也可以。」SHELLY 回答。
「了解。KOS-MOS ，相轉移砲發射！」
在SHION 的號令下，KOS-MOS 扣下扳機，一顆能量彈直飛遠方。一陣閃爍之中，一幢四角錐狀的建築物出現在KOS-MOS 眼前！

在 ALBEDO 身處的房間裡，傳來了一陣震動……
「比想像中來得快呢……」抱著失去了知覺的MOMO ，ALBEDO 說著。
「在妳裡面沉睡著的『鎖匙』……讓我慢慢找吧……」
ALBEDO放下MOMO，把手伸入她體內，不停地搜索著……
「不要……」MOMO只能發出痛苦的叫聲，很想叫出來卻開不了口，「不要進入MOMO 裡面……」
MOMO此刻心裡只想起Jr.，身體不停顫抖，眼眶裡充滿了淚水……
「Jr.……ZIGGY……MOMO 很害怕啊……」

「果然是呢……」
「跟那時一模一樣……完全沒有改變！」
GAIGNUN 與 Jr. 看著眼前這幢不能忘記的建築物，不禁有感而發……
「那就是 NEPHILIM 的歌聲……MIZRAHI 博士的……米路斯亞的……」
「救我……Jr.……」
「MOMO…！」Jr.突然感覺到MOMO 的聲音，
「MOMO 在那東西裡面！」
「真的嗎？！」ZIGGY 緊張的問，
「已經捕捉到百式觀測器試作型『MOMO』的位置，就在因相轉移而產生的歪曲的……中心。」一直在搜索著MOMO 的百式觀測器報告說。
「MOMO……為甚麼會在那種地方？」ALLEN完全不明白為何MOMO 竟然會出現在那種地方，
「可惡！」Jr. 憤怒的拍檯叫道，「ALBEDO……是那傢伙！聽到MOMO 的聲音同時，我感覺到他……！」
「ALBEDO……終於明白了剛才一直感到不安的原因了啊，」GAIGNUN 冷靜的道，「也知道為何她會出現在那場所……」
「這是甚麼一回事？」毫不知情的 ZIGGY 問，
「因為她……MOMO 是持有 JOACHIM MIZRAHI遺下的某些重要情報的特殊REALIAN 啊。ALBEDO 與U-TIC 機關都想得到這東西，由很久之前開始已經……」
「ALBEDO 是誰？」ALLEN 問，
「是我捨棄了的，我自己的黑暗部份……」Jr. 道。
「暗部？」
「Jr.，可以把這艘艦駛近NEPHILIM的歌聲嗎？不用最接近也行，借一隻小型艇給我就足夠了。」
ZIGGY 企圖獨自前往迎救MOMO ，Jr. 立刻飛奔上前攔著他，說：
「等一等！不用你說我也知道怎樣做！MOMO 由我來救，無論如何也好！」
「你還是不去較好。」
「甚麼？！」
「親近的人面臨危機的時候，人就會捨棄理性。總而言之，結局是悲慘的。這種事……我見得多了。」
「你說我跟那些傢伙沒兩樣嗎？！」
「不是這樣嗎？那個叫做ALBEDO的對手……在與他對峙的時候，你可以保持冷靜嗎？」
Jr. 無言以對，ZIGGY 繼續道：「如果你能夠斷言『可以』的話，我不會再說甚麼。不過如果你辦不到的話……」
「對嗎？你很了不起啦？你想說你的經歷跟我不可同日而語嗎？那你可要教教我，能夠如此冷酷的秘訣啊！」
「把頭腦變成只有數字與戰略！絕對不能浮現出重要的人的樣貌和聲音，即使你覺得是無情也好。太激烈的噪音會把一切毀滅，這是我在這一百年裡學到的。」
「把人類換成數字那可就完了，改造人！」
「Jr.，對手對MOMO 怎樣也好，你也要保持著你自己，這樣她就可得救。這是年長者的忠告，聽了會較好。」
時間刻不容緩，一行人準備好一切，立刻登上 ELSA ，突入NEPHILIM 的歌聲開始拯救MOMO 的行動……（待續）

用語集PART 5

[Lost Jerusalem]
於數千年前遺失了的人類故鄉，地球。現在甚至連其位置也不能判明。JERUSALEM 即是連邦主星艾沙林的名字，而現實中就是以色列首都耶路撒冷。

[ALBEDO]　指鍊金術中的白化過程，是擁有白色頭髮的U.R.T.V.個體667 號的愛稱。

[戰技研]
全名「VECTOR 戰術技術研究室」，為 VECTOR 所開發的所有兵器作出測試評估，以及研究新技術的部門。

[NEPHILIM]
在聖經裡，NEPHILIM是天看守天使與人類女子所生的巨人。聖經記載：「那時候有偉人在地上、後來神的兒子們、和人的女子們交合生子、那就是上古英武有名的人。（創世記6:4）」，其中的「偉人」就是指NEPHILIM 。

[U.R.T.V.]
全名是「U-DO RETRO VIRUS」，持有U-DO 的反存在波長的生物兵器。YURIEV INSTITUTE 的代表，DIMITRI YURIEV 博士共生產了669 個。

[RUBEDO]
擁有一頭紅髮的U.R.T.V. 個體666號的愛稱。在鍊金術中，是指「赤化」過程。以鍊金術製作賢者之石，製造過程是黑化＞白化＞黃金＞赤化。

[LABYRINTH]
希臘神話中，由DEDALUS 建造來囚禁著牛頭人身怪物MINOTAUR 的迷宮的名稱。

[菲洛妮亞]
在擬似空間的教會裡遇到的女性型REALIAN 。似乎與SHION 的童年有某種關係，而當初在WOGLINDE 一役，被KOS-MOS 擊斃的 VIRGIL 臨死前想起的身影就是她。

[重篤神經症治療設施]
於舊米路斯亞設置的醫療設施，SHION 的母親因某種病而入住的地方，至於是作何種治療的設施則仍然未明。

[TELOMERASE]
端粒脢，存於人體內的一種酵素，作用是在細胞每次分裂時，修復DNA尾端一個稱為TELOMERES的帽狀結構使其不會縮短變小。TELOMERES 的縮短通常代表細胞老化過程的一種現象。

[U-DO]
一種巨大的波動，似乎是與十四年前的事件有著某種關係。根據NEPHILIM 的說話，這好像是一個意識體。

[NEPHILIM 的歌聲]
由 JOACHIM MIZRAHI 創造出來的巨大裝置，能發出只有特定人物才可聽到的波動。有關這裝置的用途，及其與 NEPHILIM 、SHION 等人的關係仍然不明。

[脆弱者，汝之名字乃女性]　出自莎士比亞名著《王子復仇記》。

[PÈCHER]
佛語上有「宗教上的罪」之意。

[一粒麥子不落在地裡死了，仍舊是一粒]
出自聖經約翰福音，「我實實在在的告訴你們，一粒麥子不落在地裡死了，仍舊是一粒，若是死了，就結出許多子粒來。（約翰福音12:24）」

[曙光]
VECTOR 本據地的自由軌道殖民衛星，全長達1000 公里。是集結了整個企業集團的場所，SHION 的家也是在這裡。

[萊茵之少女]
出自德國音樂家華格納（Richard Wagner）的音樂劇《尼貝龍根指環（Der Ring des Nibelungen）》中，「萊茵的黃金（Das Rheingold）」一段。三位守護著萊茵河河底的黃金的水精靈（Rhinemaidens），WOGLINDE 、WELLGUNDE 、FLOSSHILDE ，合稱萊茵少女。

[PT 彈]
PHASE TRANSITIONS CARTRIDGE ，同時為相轉移砲系統發動鎖匙的能量彈。

[相轉移砲]
PHASE TRANSITIONS CANNON，應用了真空的相轉移現象原理的兵器。「位相」是指一種物質在固定環境下的形態，相轉移就是透過改變物質的「位相」，藉此釋放出其中的能量（好像是位能？？）。KOS-MOS 裝備的相轉移砲，本體通常被折疊至普朗克規模（PLANCK ，量子理論中的最小單位），需要裝填上彈藥才會展現其真正的姿態。



TEXT：KACHUN

PS2 2002年 3月28日
SQUARE ● ARPG
6800日圓● DVD-ROM
132KB 或以上●對應PS2專用硬碟

KINGDOM HEARTS 攻略最終回！



◆DONALD 決定用魔法為大家解決眼前難題。



◆美人魚ARIEL對SORA這班外來人似乎頗感興趣呢！



◆對於SORA等人尋找匙洞一事，KING TRITON似乎在隱瞞著些甚麼似的......

故事大綱

幾經艱苦，SORA等人終於離開了巨鯨身體。雖然一路上波折重重，但為了尋回失蹤的KAIRI和國王，他們便鼓起幹勁，登上GUMMI SHIP，繼續向其他未知的世界進行探索。

穿越重重困難，眾人終於來到一個未曾探索過的新世界。這世界有一個特點，就是整個世界，基本上都是被海水包圍著的。正當SORA躊躇著如何進行探索之際，DONALD想到了一個好主意，就是利用本身作為魔法師的技能去解決當前問題；究竟DONALD打算怎麼做呢？

進入ATLANTICA後，主角們邂逅美人魚ARIEL〔アリエル〕及她的一班朋友。跟SORA一樣，ARIEL同樣對外面的世界充滿憧憬，但卻因此而受到父親KING TRITON〔トリトン王〕的責備。KING TRITON一向不相信人類，擔心女兒同人類接觸會遇上危險；當他見到女兒同SORA等人一起時便大發雷霆，對於SORA查問有關「鍵」的事更加是不予理會。

後來，一個叫URSULA〔アースラ〕的女人捉住了ARIEL好奇心，哄ARIEL說只要帶她進入宮殿，便會帶她到外面的世界去。ARIEL信以為真，便將URSULA帶到父親的宮殿去。進入宮殿後，URSULA不但沒有履行承諾，更將KING TRITON打傷，然後將他手上的權杖奪去。為了彌補自己所犯的過失，ARIEL便同SORA等人出發，向那可惡的URSULA挑戰......



◆魔女URSULA究竟在打甚麼主意？

ATLANTICA

地圖&EVENT

ATLANTICA這個水世界基本上是由多個大小不一的小區域組成。若對前進方法茫無頭緒的話，大家大可參考牆壁上的金色魚叉圖案。魚叉是指示到「王宮殿」的方向的，依照魚叉方向前進的話，便可順利到宮殿覲見KING TRITON。值得一提，來到這世界後玩者首先要做的不是跟敵人戰鬥，而是盡快適應如何在水中活動自如；但這方面大家倒不用擔心，在遊戲開始後，便會由ARIEL的好朋友小魚FLOUNDER〔フランダー〕給大家教授基本操作方法。掌握到一定程度後，才開始遊戲也沒有問題呢！

另外，在這版以海洋為主題的遊戲內，部份地方將出現一些海底水流，即是該流域會隨著一定的方向流動。在遊戲的末段以前，主角們是必須依從水流方向游動的；但在主角取得「マーメイドキック」的共有ABILITY後，通過連續按X制便可逆順而上，到達之前無法到達的地方，並讓遊戲故事繼續進行。

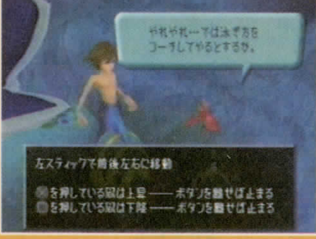
大約在遊戲的中段，SORA等主角們將會同海洋的主人KING TRITON會面。之後，大家便會發現在之前到過的「大海のよどみ」及「海底峽谷」，將會有一條海豚在游弋著。當主角游近海近海豚，指令欄內便會出現「つかまる」的COMMAND；實行指令後，主角們便會捉住海豚，而海豚亦會帶主角到海洋內不同的地方去。



◆牆上魚叉圖案是指示到「王宮殿」的方向。



◆海豚能夠帶主角們到海洋內不同的地方。



◆正式開始遊戲前，先跟FLOUNDER學習游泳......



◆水流是今次地圖其中一項特色。

戰鬥須知

除了一般HEARTLESS以外，主角們需要在這版遊戲內應付鯊魚及BOSS URSULA兩名敵人；具體戰鬥技巧及注意事項將略述如下。

鯊魚是出沒在「難破船」地域的敵人。雖然談不上是甚麼強敵，但牠移動速度之高和破壞力之強，也絕對不容忽視。對付方法是讓三名主角一哄而上，向牠進行集中攻擊即可；但要避免跟牠正面衝突，最好從牠的背後或尾部作出攻擊。

至於這版的BOSS URSULA，則會在遊戲末段先後以兩種形態登場。在第一種、亦即正常的形態下，戰鬥一展開，玩者的目標將不是URSULA，而是在房間中央的魔法池；而方法是向魔法池連續施放7至9次「ファイア」系魔法。完成後，原來在旁邊向主角們作出攻擊的URSULA便會發出悲鳴，並會在短時間內處於昏迷狀態。這個時候，玩者便要把握時間，向URSULA集中攻擊。重複上步驟，便可將URSULA擊倒。

到了第二個形態，URSULA將會化身成巨人，並利用口部放出的火炎和泡沫，以及大力吸氣向主角們作出攻擊。對付她的方法，是集中向她的面部作出連續攻擊。同時，由於URSULA的攻擊大多來自口部，玩者最好從側面向她作出攻擊，否則便會很容易因受到後者的攻擊而受傷。



◆迎面攻擊的話，受傷難免。



◆向房中央的魔池施以「ファイア」魔法......



◆然後趁URSULA昏倒，集中向她攻擊！



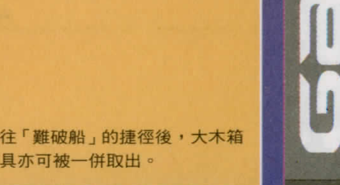
◆在第二形態下，集中向URSULA面部作出攻擊。

道具搜尋

在遊戲內的不同地方，玩者將會找到白、紅、藍、黃4種顏色的貝殼；就如大家熟悉的寶箱一樣，貝殼內將藏有各種各樣的有用道具。開啟的方法方面，除了白色貝殼可以藉叩打開啟外，其餘紅、藍、黃色貝殼則分別需以「ファイア」、「ブリザド」、「サンダー」系魔法打開，這一點絕對值得玩家們留意。

除了貝殼以外，地圖內亦有收藏各種道具的寶箱；利用本攻略所提供的地圖，大家便可一件不留地將它們全數找出。此外，在「海底峽谷」近「アリエルのかくれが」入口附近，海床處將設有一個較巨型的木箱；木箱底下其實是通往「難破船」的捷徑，隨著捷徑被打通後，木箱內的道具亦可被輕易取用。





◆打通往「難破船」的捷徑後，大木箱內的道具亦可被一併取出。



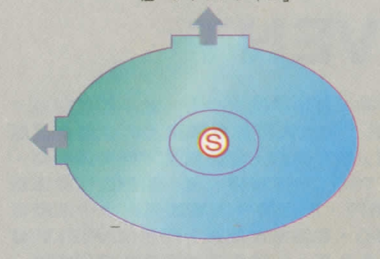
◆白色貝殼可以透過叩打開啟。

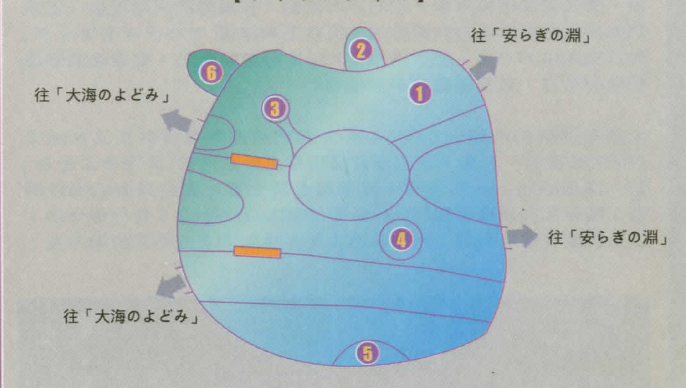


◆除了貝殼以外，寶箱亦會在這世界內各處繼續出現。



◆到底哪個寶箱才會載有道具呢？





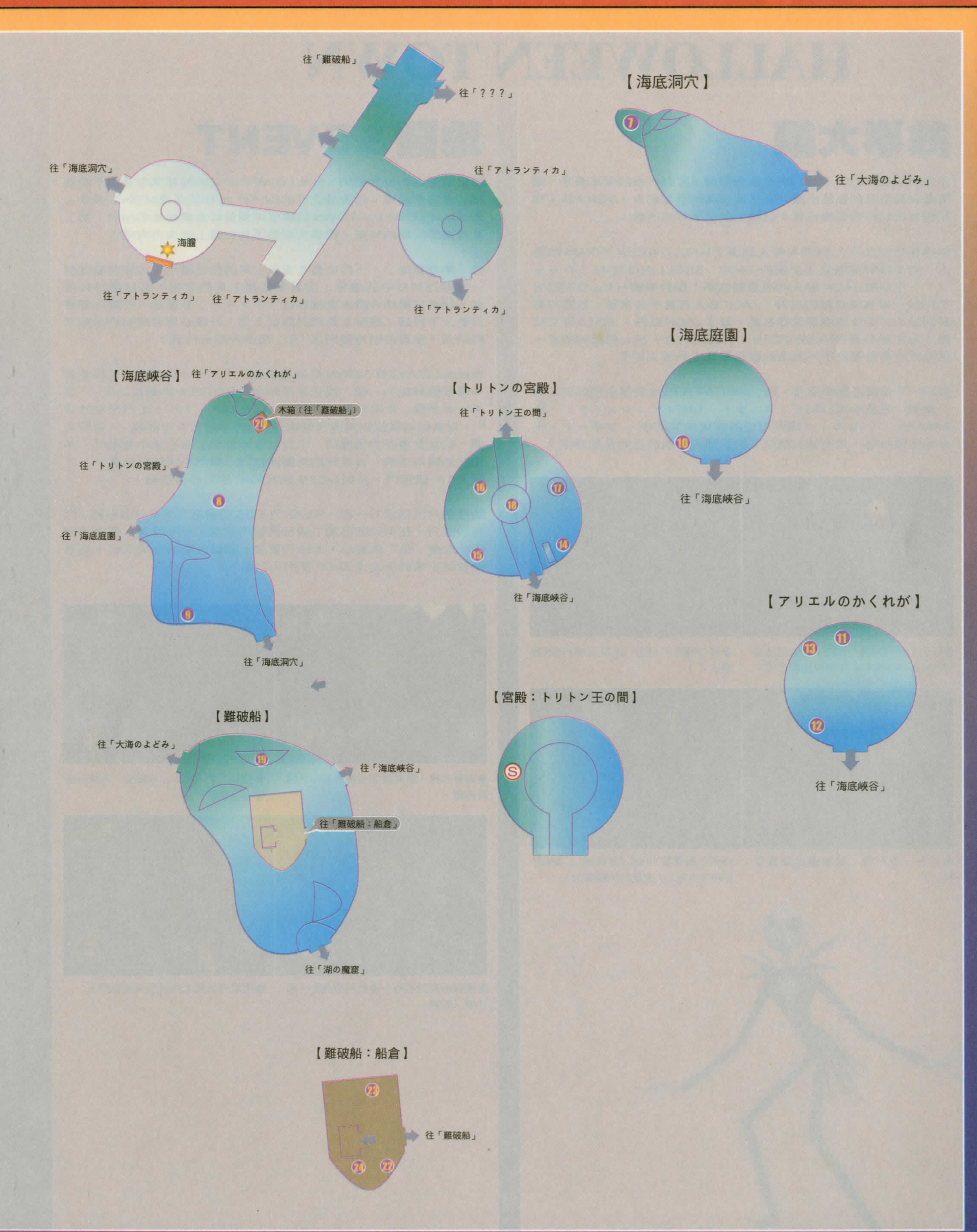
全EVENT 流程表

地點	事件
安らぎの淵	跟FLOUNDER 練習游泳。
安らぎの淵	擊倒出現的HEARTLESS ，叩打中央處的貝殼。
大海のよどみ	用「ファイア」系魔法破壞中央的貝殼，打通捷徑。
アリエルのかくれが	打開置於第6層的寶箱，取得ちぎれたページ。
宮殿：トリトン王の間	與KING TRITON 會面。
アリエルのかくれが	與 ARIEL 及FLOUNDER 等對話。
アトランティカ	捉住海豚，到達「難破船」部份地段。
難破船：船倉	從船倉寶箱內找到「王家の水晶」。
難破船	與鯊魚對戰；取勝的話可得100點經驗值。
アリエルのかくれが	走近房內紋章處，KING TRITON便會再次出現。
トリトンの宮殿	到達宮殿後，便會見到ARIEL 與URSULA 的EVENT 。
宮殿：トリトン王の間	到達後便會見到URSULA 盜取權杖的EVENT 。
難破船	調查船附近處，取得セバスチャン，亦可到「湖の魔窟」。
アースラの岩窟	到達後與URSULA 對戰，取勝後學懂共有ABILITY「マーメイドキック」。
？？？	利用「マーメイドキック」的能力逆流而上，來到之前無法到達的神秘地方，並再與URSULA 對戰。
宮殿：トリトン王の間	擊倒URSULA 後，從KING TRITON 處取得「サンダー」系魔法，以及アンセムレポート2 。
アリエルのかくれが	到達房間中央處便會有EVENT 發生，並從ARIEL 處取得トレジャーオブシー。

地圖道具清單

編號	地點	發現物	補充說明
1	アトランティカ	メガポーション	海床貝殼內
2	アトランティカ	ミスリル	地圖上方貝殼內
3	アトランティカ	ミスリルのかけら	紅色貝殼內
4	アトランティカ	エリクサー	高台上的貝殼內
5	アトランティカ	コテージ	地圖下方貝殼內
6	アトランティカ	メガエーテル	地圖左上方貝殼內
7	海底洞穴	コテージ	海床深處的貝殼內
8	海底峽谷	メガエーテル	中央貝殼內
9	海底峽谷	ミスリルのかけら	海床藍色貝殼內
10	海底庭園	メガポーション	海床貝殼內
11	アリエルのかくれが	メガポーション	海床寶箱內
12	アリエルのかくれが	コテージ	置於第 4 層的寶箱內
13	アリエルのかくれが	ちぎれたページ	置於第 6 層的寶箱內
14	トリトンの宮殿	メガエーテル	海床貝殼內
15	トリトンの宮殿	コテージ	海床貝殼內
16	トリトンの宮殿	エリクサー	海床貝殼內
17	トリトンの宮殿	ミスリルのかけら	黃色貝殼內
18	トリトンの宮殿	白色 TRINITY	地圖中央處
19	難破船	ミスリルのかけら	海床寶箱內
20	海底峽谷	オリハルコン	塞著往「難破船」捷徑的木箱內
21	難破船	エリクサー	海床寶箱內
22	難破船：船倉	ミスリルのかけら	船倉寶箱內
-	難破船：船倉	エーテル	破壞船內木箱
23	難破船：船倉	王家の水晶	船倉寶箱內
24	難破船：船倉	ミスリル	船倉最下層的貝殼內
-	湖の岩窟	メガエーテル	海床貝殼內
-	アースラの岩窟	マーメイドキック	戰勝 URSULA 後獲得
-	宮殿：トリトン王の間	サンダー系魔法	從KING TRITON 處獲得
-	宮殿：トリトン王の間	アンセムレポート2	從KING TRITON 處獲得
-	アリエルのかくれが	トレジャーオブシー	從 ARIEL 處獲得
-	アースラの岩窟	ミスリル	用「ファイア」系魔法破壞地上的刺，打開巨型貝殼後獲得




往「難破船」
往「？？？」
往「海底洞穴」
往「アトランティカ」
海膽
往「アトランティカ」
往「アトランティカ」
往「アトランティカ」
【海底洞穴】
往「大海のよどみ」
【海底庭園】
往「海底峽谷」
【海底峽谷】
往「アリエルのかくれが」
木箱（往「難破船」）
往「トリトンの宮殿」
往「海底庭園」
往「海底洞穴」
【トリトンの宮殿】
往「トリトン王の間」
往「海底峽谷」
【アリエルのかくれが】
往「海底峽谷」
【宮殿：トリトン王の間】
【難破船】
往「大海のよどみ」
往「海底峽谷」
往「難破船：船倉」
往「湖の魔窟」
【難破船：船倉】
往「難破船」

HALLOWEEN TOWN

故事大綱

主角們所乘坐的GUMMI SHIP繼續前進，來到一個四周黑漆漆、瀰漫著詭異氣氛的怪誕小鎮。為了與小鎮的氣氛配合，SORA等人特別將自己打扮得怪模怪樣，以嚇怕前面不知名的敵人……

在機緣巧合之下，SORA等人認識了HALLOWEEN TOWN的主人、有恐佈與惡夢之王之稱的JACK SKELLINGTON〔ジャック〕。不要被JACK嚇人的名堂嚇倒啊！除外表與HALLOWEEN TOWN一樣有點怪怪的以外，JACK為人其實十分友善，他還打算將聖誕的歡樂氣氛傳遍世界各地。除了JACK以外，SORA等又認識了天才科學家FINKLESTEIN；怪誕的地方、加上怪誕的朋友，前面究竟有些甚麼不可思議的事情等著主角等人呢？

後來，不知道是甚麼原因，鎮上的HEARTLESS突然失控起來；另一邊廂，三隻小鬼LOCK〔ロック〕、SHOCK〔ショック〕、和BARREL〔バレル〕，聯同可怕的怪物BOOGIE〔ブギー〕，正在秘密進行著一個可怕的陰謀；究竟那班傢伙的目的是甚麼呢？



◆經過刻意打扮後，SORA等人的造型也和HALLOWEEN TOWN挺配合呢！



◆各位觀眾，JACK SKELLINGTON登場！！！



◆鎮上一事一物，都瀰漫著詭異氣氛……



◆天才科學家FINKLESTEIN，JACK的好友SALLY也是由他創造的。



地圖&EVENT

跟之前到過的世界相同，HALLOWEEN TOWN亦係由多個不同區域的地圖所組成。相對於之前的DEEP JUNGLE或MONSTRO，今次HALLOWEEN TOWN的構成可說是較為簡單和明顯的；加上本攻略所提供的地圖，相信大家都不會在鎮上迷失方向吧！

在「集合墓地」、「月の見える丘」等部份地圖內，大家將會找到一塊懸浮於空中的鐵板；這其實是讓主角們穿梭不同地圖的升降台。玩者只要向升降台底部施以「ファイア」系魔法，升降台便會自動上下升降；屆時主角們只要登上去，升降台便可將他們送到不同地方〔後頁所附地圖將以「E」顯示升降台位置〕。

在HALLOWEEN TOWN的地圖當中，「ブギーの屋敷」可說是其中最怪誕神秘的一個；而它亦是BOSS BOOGIE的藏身之所。「ブギーの屋敷」是由多層地圖組成，包括G/F、1/F、正門所在的2/F、以及經過螺旋型斜道而到達頂層的「小鬼たちの部屋」。流程方面，玩家是要先到頂層的「小鬼たちの部屋」跟三隻小鬼戰鬥，然後拉動房內手柄〔後頁所附地圖將以「B」顯示手柄所在位置〕，才進入1/F綠色門，並與BOSS BOOGIE展開最終決戰！

跟遊戲內其他地方一樣，HEARTLESS仍會在「ブギーの屋敷」內任何地方、任何時間出現；跟牠們戰鬥的話，一不留神，便會掉到G/F地面。但不用擔心，大家只要登上圍繞中央走動的浴缸，後者便會將主角們安全送回2/F正門入口處。



◆調查石棺，會發現通往鎮內其他地區的通道。



◆施以「ファイア」系魔法，升降台便會上下移動。



◆攻擊地面的石板，便會出現通往「吊り橋」的路……



◆浴缸可以將主角送返大屋正門。



戰鬥須知

在HALLOWEEN TOWN內，主角們將要應付三場主要戰鬥，而對手則分別是三隻小鬼、BOOGIE、和變大後的巨型BOOGIE。

首戰的對手是三隻小鬼LOCK、SHOCK、BARREL。由於對手戰鬥力太低，對付他們其實並沒有甚麼戰術、策略值得討論；只要不斷施展連環攻擊，相信不數兩、三回合便可將他們一一擊敗。有一點值得留意，遊戲會視乎最後被擊倒的小鬼，給予玩者162、216、及270三個不同經驗值。要取得最高的經驗值的話，玩者便要將BARREL〔即沒有戴帽、闊面、並有一個大嘴巴的一隻小鬼〕留到最後才擊倒；相反，若最後擊倒SHOCK〔即戴帽的一隻小鬼〕的話，取得的經驗值將會是最低的。

擊倒小鬼並拉動手柄後，主角們便可進入1/F的綠色門，與裡面的BOOGIE展開決戰。跟BOOGIE戰鬥的房間，將會彷如一個巨型的輪盤；輪盤分為兩層，BOOGIE會站在上層擲骰讓輪盤轉動，而在下層輪盤內的主角們，則要待輪盤轉停後，踏上其中一塊發光的地板上，以決定將提升哪一格輪盤。簡單點說，玩者需要藉升高輪盤，到達BOOGIE所在的上層，然後對牠作出攻擊。當然，BOOGIE是不會站著等著玩者對牠作出攻擊的，牠會不斷走動，令玩者無法準確認清牠所身處的位置。另外，輪盤上亦設有多種機關，以攻擊在盤上走動的主角們。應付的辦法，是在輪盤轉動時盡量避開所有機關攻擊；待輪盤轉定，便要盡快弄清BOOGIE的所在位置，並踏上相對的發光地板。正確的話，主角們便會升到BOOGIE所在的上層，而這時候玩者便要把握時間，向對方作出作連續攻擊。重複上述步驟，便可將BOOGIE擊倒。

到了BOOGIE變身後，牠將會同大屋融合，變成一頭巨型BOOGIE。在巨型BOOGIE上，將存在著共7個泡沫般的黑影，玩家只要將黑影全數找出並擊破，便可將巨型BOOGIE擊倒。黑影散佈在BOOGIE上下不同位置，而在主角尋找黑影期間，BOOGIE的巨手、噴出的火炎、以及HEARTLESS等都會向主角們作出攻擊。



◆對付三隻小鬼，可說不廢吹灰之力……



◆選錯發光地板，便無法對BOOGIE作出攻擊。



◆輪盤上設有多種機關……



◆黑影泡沫分散於BOOGIE身上不同位置……

道具搜尋

相較於之前其他世界，HALLOWEEN TOWN所提供的道具數目其實並不算多，而且都集中在「ギロチン廣場」、「吊り橋」、「ブギーの屋敷」三部份地圖內。有一點提提大家，在進入綠色門、即「ブギーの拷問室」與BOOGIE決戰之前，必須確定已把「ブギーの屋敷」內所道具起出；由於在擊倒BOOGIE之時，大屋將會隨後者一同消失，未被檢走的道具當然亦無一幸免喇。



◆道具搜尋之旅，在HALLOWEEN TOWN繼續展開！



◆「吊り橋」附近也有不少寶箱呢！



◆吊籠內也有寶箱？！



◆就連入口處的TRINITY也要在打BOSS前發動，否則……

全EVENT流程表

地點	事件
ギロチン廣場	到達廣場中央處，會出現JACK登場的EVENT。
ギロチン廣場	在地圖右方樓梯底下，尋回第67、68、69隻斑點狗。
研究所	到達「研究所」，出現JACK等人的EVENT；之後與博士對話，並與JACK成為同伴。
研究所	調查書架，發現「ちぎれたページ」。
研究所	走出「研究所」，便會出現HEARTLESS失控的EVENT。
棺のある墓地	走近石棺處，ZERO及SALLY便會出場，並取得「ワスレナグサ」。
研究所	與博士對話，便出現BOOGIE的EVENT。
棺のある墓地	調查石棺，到達「集合墓地」。
集合墓地	與村長對話並調查墓碑，成功的話取得「ビックりばこ」。
研究所	與博士對話，BOOGIE的手下出現並偷走心。
ギロチン廣場	到達廣場後有EVENT發生。
棺のある墓地	到達後，再有BOOGIE手下登場的EVENT發生。
月の見える丘	調查沙丘上的墓碑，並到達「吊り橋」。
吊り橋	打開河道附近的寶箱，尋回第40、41、42隻斑點狗。
ブギーの屋敷	發動大屋入口處的紅色TRINITY，取得「ミスリルのかけら」。
小鬼たちの部屋	與小鬼決戰。
小鬼たちの部屋	叩打牆上手柄，下層1/F的綠色門便會被打開。
ブギーの拷問室	與BOOGIE對戰，取勝後可得到「セイクリッド」和「アンセムレポート6」。
ブギーの屋敷	與變大後的BOOGIE對戰，取勝後可獲得「グラビデ」系魔法。
研究所	從JACK處獲得「パンプキンヘッド」。



【ギロチン廣場】

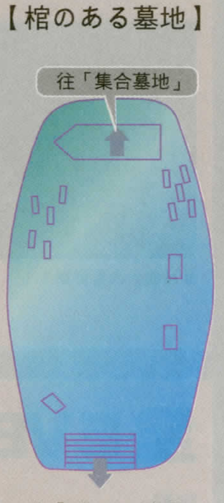
往「研究所前」

往「棺のある墓地」

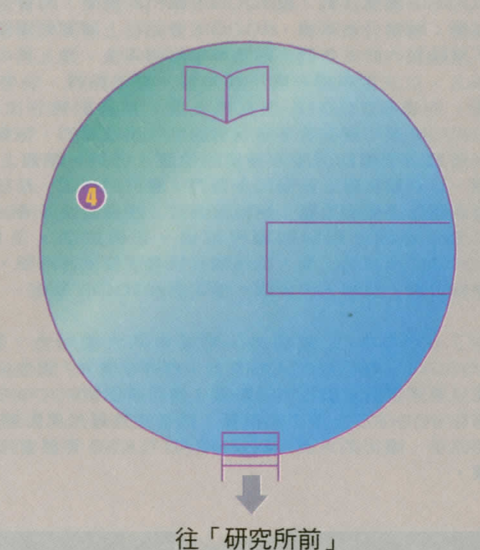
【研究所前】



【棺のある墓地】



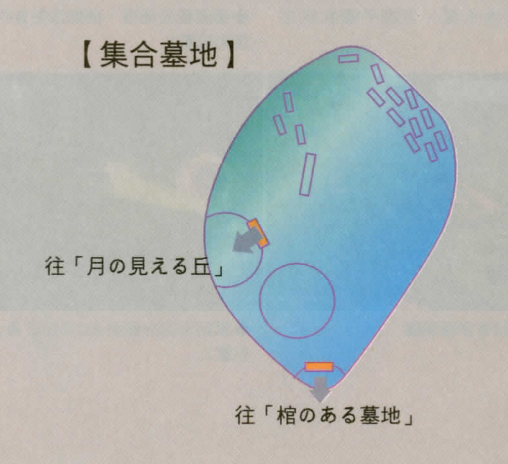
【研究所】



地圖道具清單

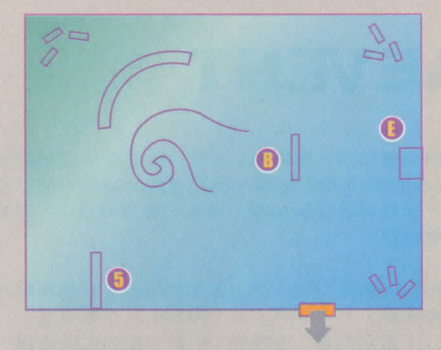
編號	地點	發現物	補充說明
1	ギロチン廣場	子犬67、68、69	地圖右方樓梯底寶箱內
2	ギロチン廣場	エリクサー	地圖左方高處
3	ギロチン廣場	パワーアップ	地圖左方高處
4	研究所	ちぎれたページ	調查書架
-	棺のある墓地	ワスレナグサ	從SALLY處獲得
-	集合墓地	ビックリばこ	成功調查墓碑
5	月の見える丘	白色 TRINITY	地圖左下方
6	吊り橋	デスペルグミ	橋底寶箱內
7	吊り橋	子犬40、41、42	通往「ギロチン廣場」河道出口附近寶箱內
8	吊り橋	ガードアップ	地圖右上方寶箱內
9	ブギーの屋敷	エーテル	入口附近寶箱內
10	ブギーの屋敷	エーテル	入口內
11	ブギーの屋敷	紅色 TRINITY	入口內
-	ブギーの屋敷	メガエーテル	置於半空吊籠內
-	ブギーの屋敷	デスペルグミ	放在被木圍著的地方
-	ブギーの屋敷	デスペルグミ	置於半空吊籠內
-	ブギーの屋敷	セイクリッド	戰勝BOOGIE 後獲得
-	ブギーの屋敷	アンセムレポート6	戰勝BOOGIE 後獲得
-	ブギーの屋敷	「グラビデ」系魔法	第二次戰勝BOOGIE 後獲得
-	研究所	パンプキンヘッド	從JACK 處獲得

【集合墓地】

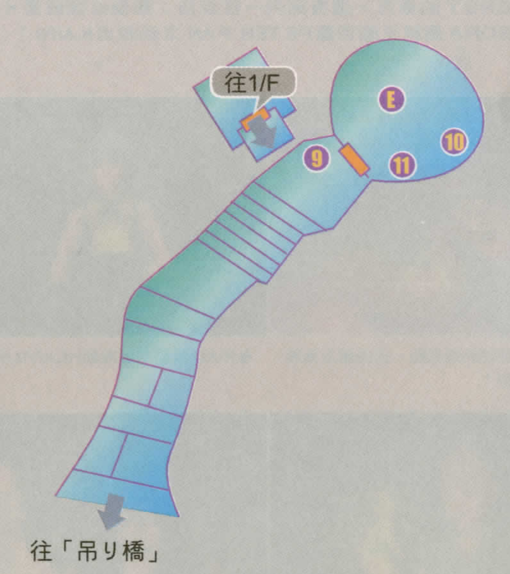




【月の見える丘】

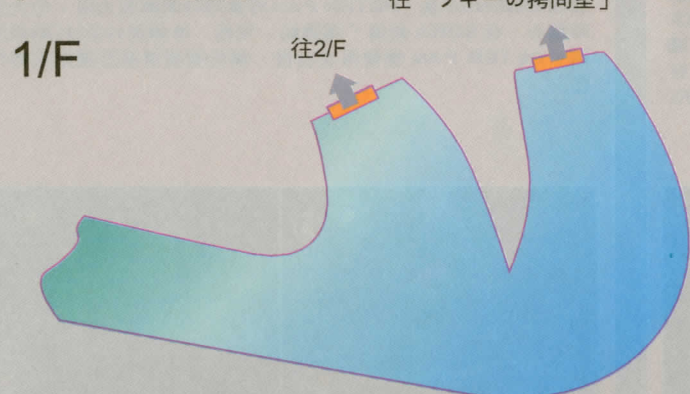


【吊り橋】



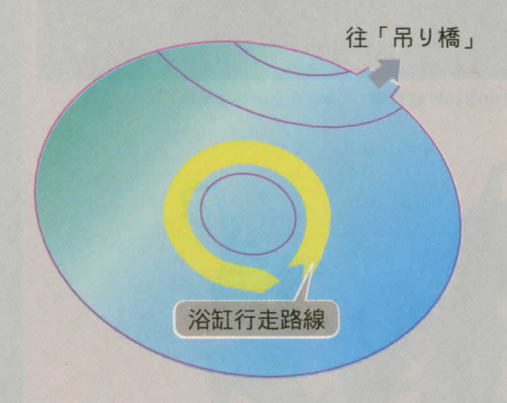
【ブギーの屋敷】

1/F

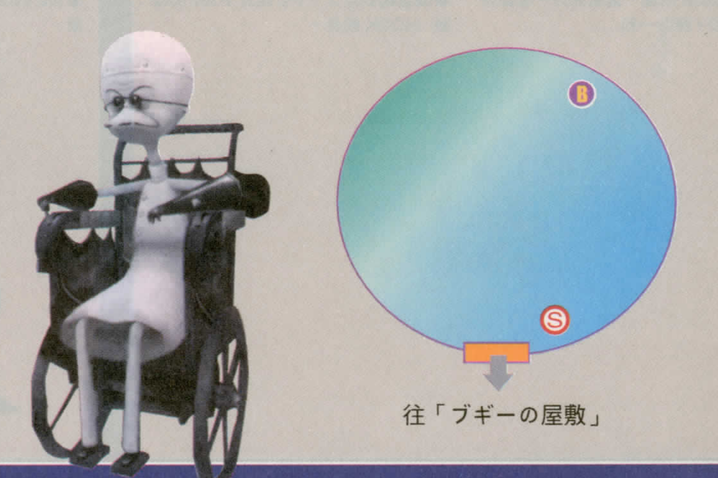


2/F

G/F



【小鬼たちの屋敷】





NEVERLAND

故事大綱

坐在GUMMI SHIP上，SORA等人繼續前進，以完成這個未知盡頭的冒險之旅！在飛行途中，突然間，GOOFY發現有一艘海盜船正向著他們的方向駛過來。在他們還未來得及反應之際，GUMMI SHIP已被吞進海盜船之內；在這艘不明來歷的巨船上，主角們又將有些甚麼奇遇呢？

正當SORA在海盜船甲板逛著，尋找失散的同伴DONALD及GOOFY之際，RIKU竟突然在面前出現，而他身旁更躺著看似失去了知覺的KAIRI。SORA質問RIKU為何與吞食人心的HEARTLESS走在一起，而RIKU則怪SORA只管自己玩，把KAIRI的事忘記得一乾二淨，雙方各執一詞；之後，SORA誤墮機關，亦失去了RIKU和KAIRI的蹤影。

後來，SORA在船倉內重遇DONALD等二人，更結識了一位能夠在空中隨意飛行、名字叫PETER PAN〔ピーター・パン〕的少年。少年來巨船的目的，是要救回被HOOK船長〔フック船長〕擄走的朋友WENDY〔ウェンディ〕，而據他同伴TINKER所講，在囚禁WENDY的地方，還有另外一位女孩；那個女孩就是KAIRI嗎？而SORA最終又能否藉PETER PAN之助救出KAIRI？



◆巨大而神秘的海盜船，正向著主角等人飛襲而來！



◆RIKU自信可以控制HEARTLESS。



◆據TINKER所講，還有另外一名女孩與WENDY關在一起......



◆海盜船的主人、PETER PAN的宿敵--HOOK船長。

地圖&EVENT

由於今次遊戲的舞台只集中於「海賊船」，而比較起之前到過的其他世界，「海賊船」的設計亦相對簡單，造成這版的遊戲時間亦相對較之前各版為短。後頁所提供的地圖，將為大家清楚展示「海賊船」內部的基本結構情況。

在與這版的BOSS HOOK船長決戰之前，主角們的基本前進路線將會是「船倉」、「冰藏室」、「台所」、「船室」、「船長室」、「船室」、「船長室」，直至到達「海賊船」甲板。正如之前所講，由於「海賊船」設計相對簡單，加上在未發生某個EVENT前，船內的通道並不是四通八達的，相信大家都不會在這裡浪費太多時間。

在找到WENDY後，PETER PAN將會短時間離開大隊；但大家不用擔心，在SORA到達「海賊船」甲板、準備與HOOK船長決戰前，PETER PAN便會再次出現，讓玩者選擇是否選他入戰鬥隊伍。



◆HEARTLESS仍會在地圖各處繼續出現。



◆這就是設於船隻底層的「冰藏室」。



◆NEVERLAND的地圖設計較為簡單。



◆咦？上面有個洞啊......





戰鬥須知

這版遊戲雖然短，但玩家亦要在此應付兩場主要戰鬥，對手分別是暗黑SORA和HOOK船長。初戰對手暗黑SORA，是由RIKU製造、長相與SORA一模一樣的怪物。由於對方攻擊力只屬一般，利用LOCK ON將對手鎖定然後施以連續攻擊的話，要擊倒他相信並沒有太大難度。有一點值得留意，在戰鬥的後段暗黑SORA會製造出分身，企圖擾亂玩者視線。至於對付方法，可以通過LOCK ON檢視對手的體力值，而體力較多的一個便是暗黑SORA的真身，找到後集中攻擊即可。

至於這版的BOSS HOOK船長，由於對方擁有強勁的攻擊力，加上移動速度高，故絕不是個好對付的對手；建議盡量跟他打埋身戰，亦要經常留意SORA及同伴的體力情況，在需要時作出補給。此外，在跟HOOK船長戰鬥時，小戰船亦會在旁邊進行竄擾；但玩者毋須為它分心，總之只管把HOOK船長幹掉便是了。

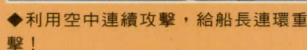


◆鎖定對手，連續攻擊！



◆分身攻擊......





◆利用空中連續攻擊，給船長連環重擊！



◆毋須理會旁邊的小海盜船，集中攻擊船長......



道具搜尋

由於地圖面積有限，在NEVERLAND內出現的道具亦相對較少；其中較特別的一個，相信就是要玩者調節時鐘在換取道具一項喇！在「時計台」處，WENDY所站一面時鐘的時間是與另外三面不同的；玩者只要將分針鎖定，通過叩打將時間調整至四面一樣的十二時，便可自動取得道具。另外，由於主角們藉PETER PAN取得飛行能力，部份在「海賊船」內原本拿不到的道具都會變成輕鬆拿到；在CLEAR遊戲後，不要忘了多進行一次探索啊！

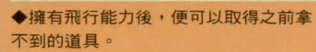


◆道具雖然較少，但也絕不可輕易錯過啊！



◆調整時鐘，換取道具。





◆擁有飛行能力後，便可以取得之前拿不到的道具。



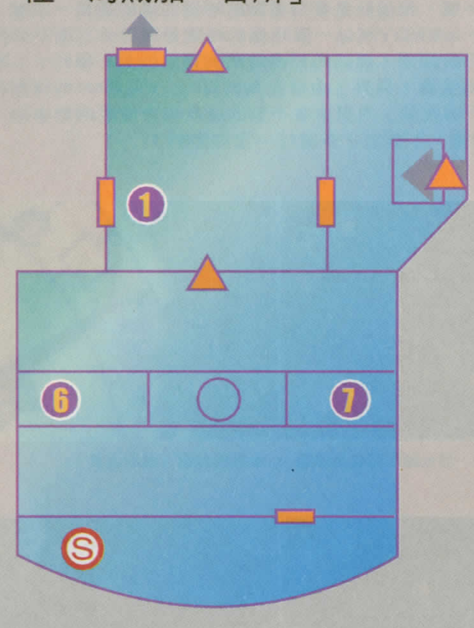
◆「時計台」小門上的光點是甚麼？

全EVENT 流程表

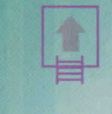
地點	事件
船倉	到達後遇上RIKU；之後掉進船倉，並與PETER PAN成為同伴。
冰藏室	進入冰藏室後，經梯子往上走，隨即有EVENT發生。
船室	發動綠色TRINITY，有梯子隨即下降。
船長室	與暗黑SORA戰鬥，取勝後獲得「バルメットクロウ」。
船長室	打開床旁邊的寶箱，尋回第88、89、90隻斑點狗。
船長室	調查地板，找到往「船室」的通道，並救出WENDY。
海賊船	在HOOK船長登場EVENT後，取得「ケアル」系魔法；連戰HEARTLESS和HOOK船長，取勝後可獲「ラストアルカナム」和「アンセムレポート8」。
時計台	打開WENDY附近的寶箱，尋回第43、44、45隻斑點狗。
時計台	將WENDY所處一面的時鐘調至與另外三面相同，便可取得「ナビグミのかけら」；在EVENT發生後，亦可取得召喚魔法「ティンク」和「フェアリハーブ」，以及「グライド」。

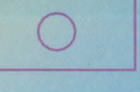


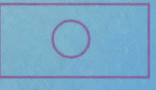
【海賊船：船倉】



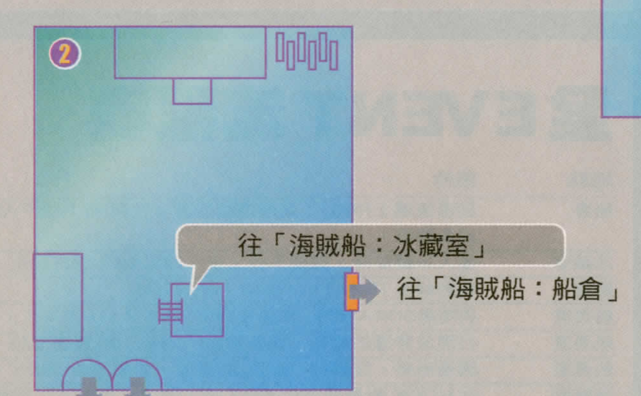
【海賊船：冰藏室】







【海賊船：台所】

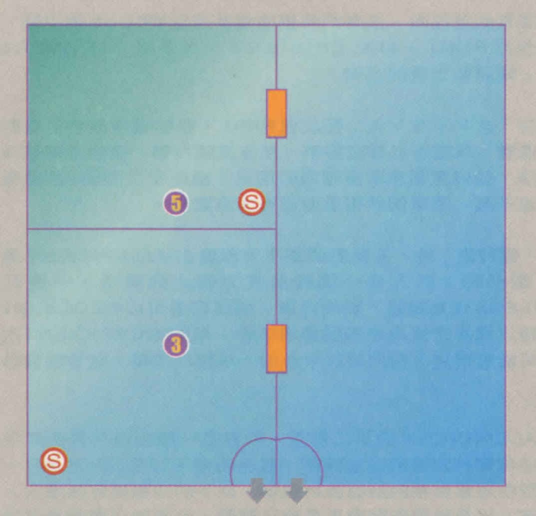


地圖道具清單

編號	地點	發現物	補充說明
1	船倉	黃色 TRINITY	地圖上方位置
2	台所	デスペルグミ	房內角落處
3	船室	綠色 TRINITY	地圖左下方的房間內
-	船長室	バルメットクロウ	戰勝暗黑 SORA 後獲得
4	船長室	子犬88、89、90	床邊寶箱內
5	船室	プロテガネックレス	SAVE POINT 旁的寶箱內
-	海賊船	「ケアル」系魔法	HOOK 船長登場EVENT 後獲得
-	海賊船	ラストアルカナム	戰勝HOOK 船長後獲得
-	海賊船	アンセムレポート8	戰勝HOOK 船長後獲得
-	時計台	ナビグミのかけら	將時鐘調至四面相同時間
-	時計台	召喚魔法「ティンク」	RIKU 與MALEFICIENT 的EVENT 完結後
-	時計台	フェアリハーブ	RIKU 與MALEFICIENT 的EVENT 完結後
-	時計台	グライド	RIKU 與MALEFICIENT 的EVENT 完結後

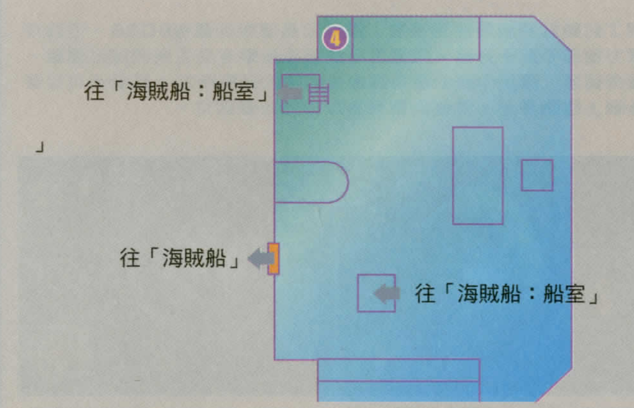


【海賊船：船室】



往「海賊船：台所」

【海賊船：船長室】



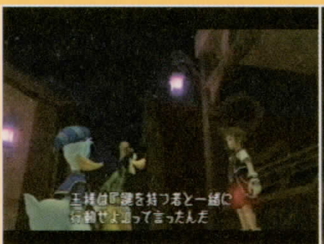
HOLLOW BASTION

故事大綱

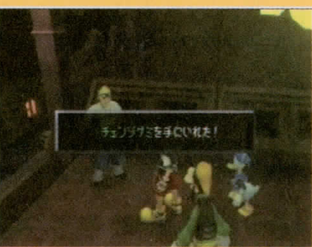
在完成NEVERLAND的冒險後，SORA曾經為找不到另一個可探險的世界而迷茫過，及後在CID的幫忙下，加強了GUMI SHIP的機能，主角們便再下定決定，向著這個可能是最後的目的地進發！

到達新發現的世界「HOLLOW BASTION」後，眼前的是一座巨大而充詭異氣氛的神秘之城；雖然未曾來過，但SORA卻覺得自己曾經在夢境中到過這裡。在主角們向著城堡的方向前進之際，SORA等人碰上外表儼如一頭野獸的BEAST〔ビースト〕與RIKU發生爭執。BEAST不敵RIKU，SORA欲上前勸阻，卻被RIKU奪去了手上的KEYBLADE。更糟的是，由於王國的命令是要DONALD等人與手上拿著「鍵」的人在一起；眼見KEYBLADE的主人易手，DONALD等雖然懷著千萬個不願意，但亦只有離開SORA、並投RIKU而去。霎時間失去了一直並肩作戰的同伴和武器，對SORA的打擊可謂至巨；但為了尋找KAIRI下落，SORA便與BEAST一同前進。

幾經波折，SORA終於在城堡內再遇上RIKU，而DONALD、GOOFY、以至KEYBLADE也重回前者的懷抱。之後，SORA雖然將RIKU擊倒，但卻被後者跑掉了。早已與魔女MALEFICIENT成為一伙的RIKU，為了得到更大的力量，竟然將靈魂出賣了給一個ANSEM〔アンセム〕的人；究竟ANSEM是何方神聖？他幫助RIKU背後的動機是甚麼？



◆要跟拿著「鍵」的人一起行動......想不到日後竟成為DONALD等離開SORA的原因。



◆在CID的幫忙下，SORA等人終於可以繼續未完成的冒險旅程。



◆新結識的同伴--BEAST。



◆不但KEY BLADE被奪，DONALD等人亦要離SORA而去......



地圖&EVENT

來到HOLLOW BASTION後，著陸在一個叫「逆巻く瀧の底」的地方；在那裡，大家將會找到一個個懸浮於半空中、外型十足一個大水泡的東西。其實，大水泡在這世界內可看成是一種幫助主角們來回移動的工具。就以「逆巻く瀧の底」的情況為例，主角們只要跳進大水泡內，大水泡便可短時間讓他們潛進本來無法進入的水底中，讓玩者檢拾水底的道具等等。在其他包括「基部」、「地下水路」的地圖內，大水泡更會成為不可或缺的移動工具，讓主角從一個地方、到達另一個原來無法到達的地方，大家一定要好好善用它啊！〔按：地圖大水泡內的英文字母，即表示該水泡往來的位置。〕

另外，要與RIKU進行第一次戰鬥，玩者必須打開「正門」內被上鎖大門，方法就是到「地下水路」解除大門的閂鎖。路線方面，是經「正門」到達「基部」，再進入「地下水路」。在「地下水路」內，玩者將會找到多個呈方狀的按鍵；其實，這些按鍵是用來控制水路內各項機關〔大部份是鐵閘〕的開關和位置的。在後頁所附的地圖內，將會以羅馬數字為代表，顯示各按鍵和所控制的機關位置。玩者只要順著羅馬數字的次序，給它們逐一解開，便可到達設於上層的閂鍵，並將大門的閂鎖解除。然後，利用之前的相同方法，便可離開「地下水路」，再經「基部」及「正門」，進入城堡內部。

與RIKU在「エントランス」完成第一次戰鬥後，在一樓玩者會找到一道打不開、上面有著HEARTLESS圖案的黑色門。要打開這道門，必須依靠四塊叫「エンブレム」的碎片。至於得到這些碎片的方法，則是分別是在2樓「發動紅色TRINITY」、「點燃所有蠟燭」、「推動石像」、以及「打破石像兩旁的花瓶」。

在「エントランス」與DONALD等匯合後，主角們下一個要找的目的地將會是設於城堡高層的「禮拜堂」。基本前進路線方面，將會是從「エントランス」→「書庫」→「エントランス」「トロッコ乗場」→「正門」→「大紋壁」→「大紋壁」→「トロッコ乗場」→「トロッコ乗場」→「大紋壁」→「高樓」→「トロッコ乗場」→「高樓」→「トロッコ乗場」→「禮拜堂」；路線似乎複雜，但實際上只管往上走，看見沿路有甚麼制便按按即可。

此外，在兩次擊倒RIKU和MALEFICIENT後，主角們將會被強制送回「TRAVERSE TOWN」；在找過CID，並在「魔法使用書齋」下的地下洞穴找到「ナビグミ」後，便可重返「HOLLOW BASTION」，與最後出現的怪物展開決戰，然後將匙洞封鎖。

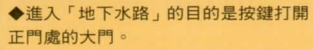


◆利用大水泡作移動工具。

◆按鍵改變鐵閘位置。







◆進入「地下水路」的目的是按鍵打開正門處的大門。

◆要找到四枚「エンブレム」，方可打開這道門。

戰鬥須知

在這版漫長的流程內，主角們將要準備多達五場BOSS級決戰，而對手將包括RIKU、MALEFICIENT、以及從「TRAVERSE TOWN」輒返後出現的怪物。

首先是在「エントランス」初次對RIKU，移動速度高將仍是對方的最大優勢。玩者可以鎖定對手，然後連續攻擊、空中連擊等作為基本戰法，並經常留意本身體力的情況；由於今次RIKU所擁有的耐戰力並不高，要擊倒他相信並沒有太高難度。

在進入「禮拜堂」後，主角們便要準備跟魔女MALEFICIENT展開對決。戰鬥時，對方會一邊施放威力強大的魔法，一邊召喚HEARTLESS作為掩護。戰術方面，建議玩者可以先LOCK ON對手，然後以埋身方式向她施展連續攻擊；期間MALEFICIENT所處的平台可能會飛起，但只要對平台他一併施以攻擊，後者便會徐徐下降。

至於MALEFICIENT的第二形態，則會是一頭相貌可佈的黑色巨龍。由於攻擊判定設於巨龍頭部，建議玩者可以先LOCK ON，然後利用空中攻擊對牠的頭部施以猛擊。對手的攻擊將包括噴火、施放衝擊波、以及利用前肢向主角施以襲擊；大家除了要留意主角們的體力情況外，亦可利用「エアロ」系魔法以減低所受到的損傷。

在進入「大廣間」後，主角們便要再一次面對RIKU的挑戰；今次的RIKU除了仍然擁有極高的移動速度外，攻擊力和耐戰力都會比上次大大增強。基本戰術方面，是利用「エアロ」系魔法作防御，然後向對方作空中連續攻擊；由於對手攻擊動作極快，建議可保持跳躍以避開對手的攻擊。此外，能否將體力情況經常維持於安全水平，亦將是今仗成敗的關鍵所在。

到了封鎖匙洞前最後的怪物；雖然它是這版的最後BOSS，但論攻擊力牠卻不算十分高，只懂得用前肢及衝擊波向主角們施以襲擊。值得留意，頭頂中央的靈角將會是怪物的弱點所在；玩者大可從背後攀上怪物身上，然後向靈角施以連續攻擊即可。



◆首次對RIKU；由於耐戰力不高，應能輕鬆應付。



◆LOCK ON對手，然後施展連環攻擊。



◆化身巨龍的MALEFICIENT......



◆以暗黑KEY BLADE作武器的RIKU，實力絕不可同日而語。



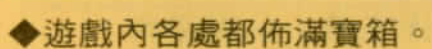


◆集中攻擊怪物頭部中央的靈角。

道具搜尋

「HOLLOW BASTION」可說是遊戲完結前最後一個大寶藏！寶箱、道具數目眾多，喜歡尋寶的朋友可以在這裡慢慢享受喇。值得一提的包括「書庫」柱子內的轉盤，以及房內進行的執書EVENT。書架的書序是以日文50音排列的，對日文有基本認識的朋友相信不會有任何問題；至於不諳日語的朋友，則可參考攻略流程內所提供的資料，相信亦能大家解決所有疑難。





◆遊戲內各處都佈滿寶箱。

◆在「書庫」柱子轉盤取得道具。



◆將書本放回原處，便可打通通道。



◆返回「TRAVERSE TOWN」取得「ナビグミ」，便可重返「HOLLOW BASTIION」繼續作戰。

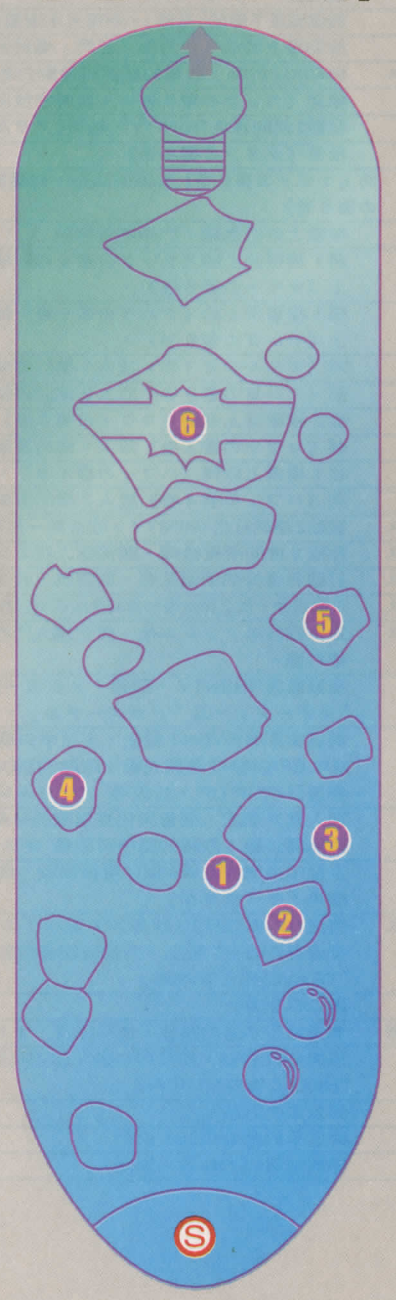
全EVENT流程表

地點	事件
逆巻く瀧の底	打開冰上的寶箱，尋回第91、92、93隻斑點狗。
逆巻く瀧の底	登至中央處便有EVENT發生；之後，與BEAST成為同伴。
基部	到達城堡下層的「基部」，利用大水泡進入地下水路。
地下水路	按到牆上的制，以打開「正門」處的大門。
エントランス	與RIKU 對戰；取勝的話便可發動白色TRINITY。
書庫	拾起《カァマの書８巻》，並將它放回書架。
書庫	發動2樓的綠色TRINITY，拾得《アザルの書3巻》。
書庫	拾得《タオンの書６巻》。
書庫	將《マヴァの書６巻》從書架抽出，然後放上《タオンの書６巻》。
書庫	按牆上的紅色鍵，門鎖隨著解除。
書庫	將1樓書架上的《サレグの書６巻》抽出，然後放上《マヴァの書６巻》。
書庫	將1樓書架上的《ナハラの書５巻》抽出，然後放上《サレグの書６巻》。
書庫	將《アザルの書３巻》放入1樓的書架。
書庫	將《ナハラの書５巻》放入２樓的書架。
書庫	從２樓書架上取出《マヴァの書３巻》。
書庫	將《マヴァの書３巻》放入1樓的書架。
書庫	在1樓桌上取得《ハフェの書４巻》。
書庫	將《ハフェの書４巻》放入２樓的書架。
エントランス	發動2樓的紅色TRINITY，取得第一枚エンブレム。
エントランス	點燃２樓的所有蠟燭，取得第二枚エンブレム。
エントランス	打破石像旁的兩個花瓶，取得第三枚エンブレム。
エントランス	推動石像，從之後出現的寶箱內取得第四枚エンブレム。
エントランス	集齊四枚エンブレム後，將它鑲入門內，通道便會被打通。
大紋壁	發動藍色TRINITY，取得「メガポーション」、「コテージ」、及「メガエーテル」。
禮拜堂	到達後即有EVENT發生，走至中央處便會與MALEFICIENT展開決戰；取勝的話DONALD便會學得召喚MP UP，並取得「アンセムレポート4」。
高樓	進入黑光環處，便會與化身黑龍的MALEFICIENT再展開決戰；取勝的話便可取得「炎のかがやき」。
大廣間	走至中央處便會與RIKU展開對戰；取勝的話便可取得「ラグナロク」。
エントランス	變成HEARTLESS的SORA到達「エントランス」後便有EVENT發生，完結後便會自動返回「TRAVERSE TOWN」。
一番街	與CID對話。
魔法使用書齋	調查地下水道的牆壁，便可取得「ナビグミ」。
一番街	再與CID對話，便可乘GUMI SHIP返回「HOLLOW BASTION」。
禮拜堂	與公主們對話。
大廣間	與這版的最後BOSS戰鬥。
大廣間	勝利後與LEON等人對話。

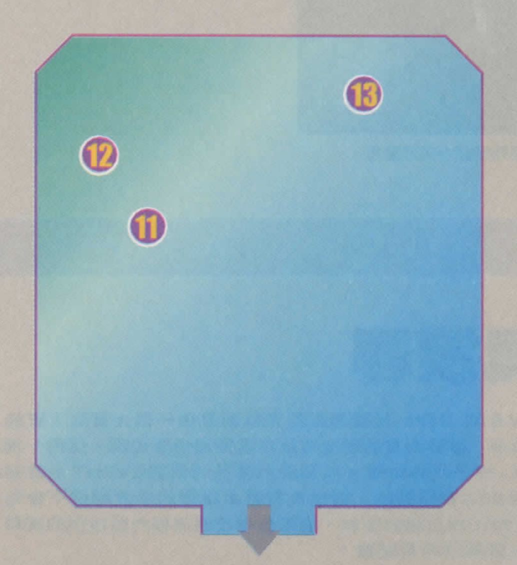


【逆巻く瀧の底】

往「虚ろなる城：正門」



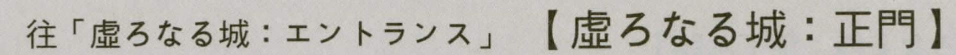
【虚ろなる城：地下牢】

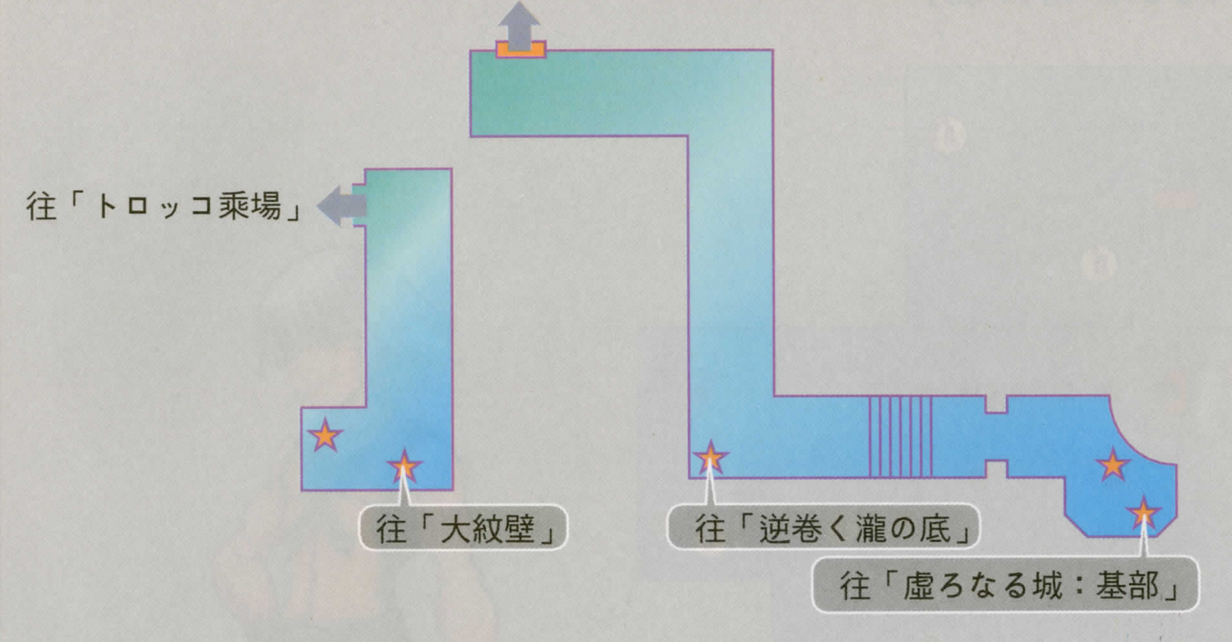


往「虚ろなる城：地下水路」

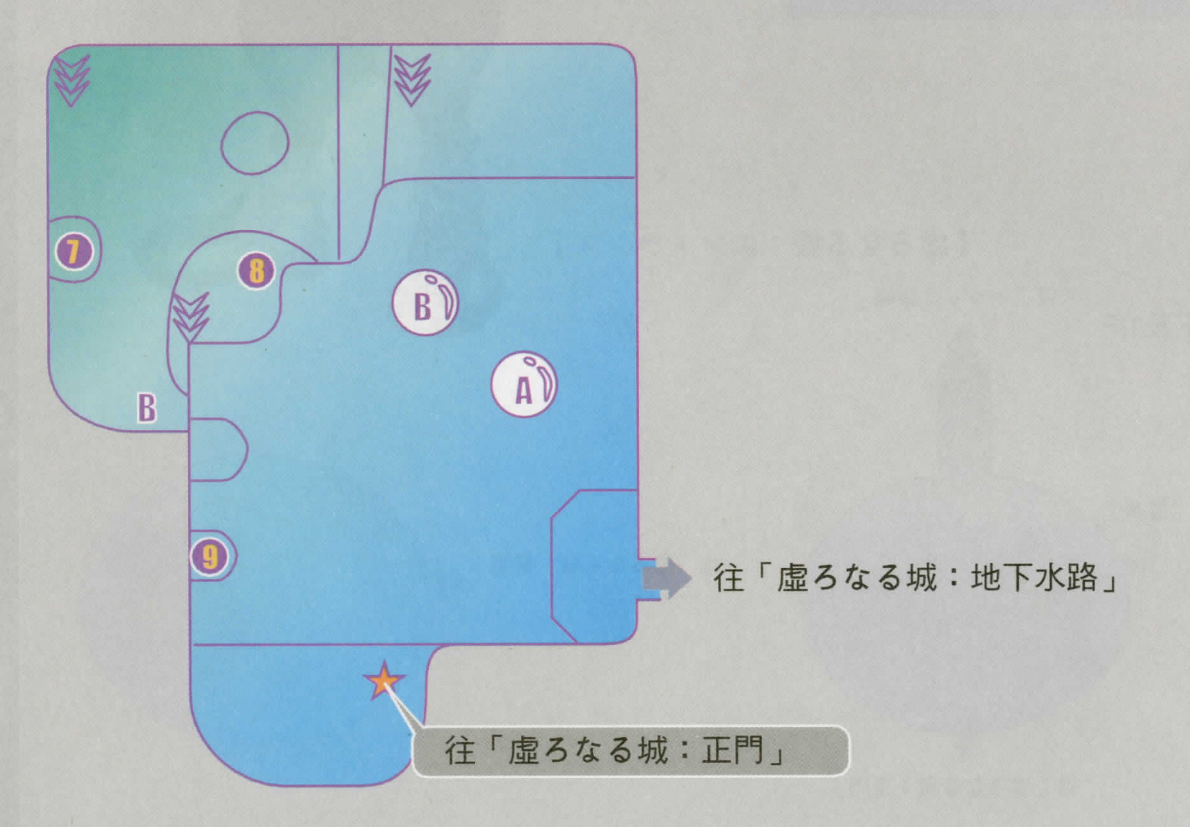
地圖道具清單

編號	地點	發現物	補充說明
1	逆巻く瀧の底	子犬91、92、93	水面寶箱內
2	逆巻く瀧の底	デスペルグミ	懸浮石塊上的寶箱內
3	逆巻く瀧の底	デスペルグミ	水底寶箱內
4	逆巻く瀧の底	ブリザガリング	懸浮石塊上的寶箱內
5	逆巻く瀧の底	ラストエリクサー	懸浮石塊上的寶箱內
6	逆巻く瀧の底	白色TRINITY	發生RIKU與BEAST EVENT的地點
7	基部	ミスリル	地圖左方位置
8	基部	トルネドグミ	地圖中央位置
9	基部	トルネドグミ	地圖左下方位置
-	地下水路	エスナグミ	由BEAST破門進入的房間內
10	地下水路	ファイガリング	SAVE POINT附近
11	地下牢	藍色TRINITY	地下牢內
12	地下牢	レビテトグミ	房內寶箱中
13	地下牢	レビテトグミ	房內寶箱中
-	エントランス	ハイポーション	破壞花瓶
-	書庫	エリクサー	1樓柱子轉盤中
-	書庫	ミスリル	1樓柱子轉盤中
-	書庫	綠色TRINITY	桌子附近
-	書庫	メガポーション	2樓柱子轉盤中
-	書庫	デスペルグミ	書架頂
-	書庫	AP UP	2樓柱子轉盤中
-	エントランス	エンブレム	破壞石像兩旁的花瓶
-	エントランス	紅色TRINITY	石像前
-	エントランス	エンブレム	發動紅色TRINITY
-	エントランス	エンブレム	推動石像
-	エントランス	エンブレム	點燃所有蠟燭
-	トロッコ乗場	ミスリル	調查橙色按鍵
-	大紋壁	藍色TRINITY	中央處
-	大紋壁	デスペルグミ	藍色TRINITY附近的寶箱內
-	禮拜堂	召喚MP UP（DONALD）	擊倒MALEFICIENT後獲得
-	禮拜堂	アンセムレポート4	擊倒MALEFICIENT後獲得
-	高樓	炎のかがやき	擊倒巨龍MALEFICIENT後獲得
-	大廣間	ラグナロク	擊倒RIKU後獲得


往「虛ろなる城：エントランス」
【虛ろなる城：正門】

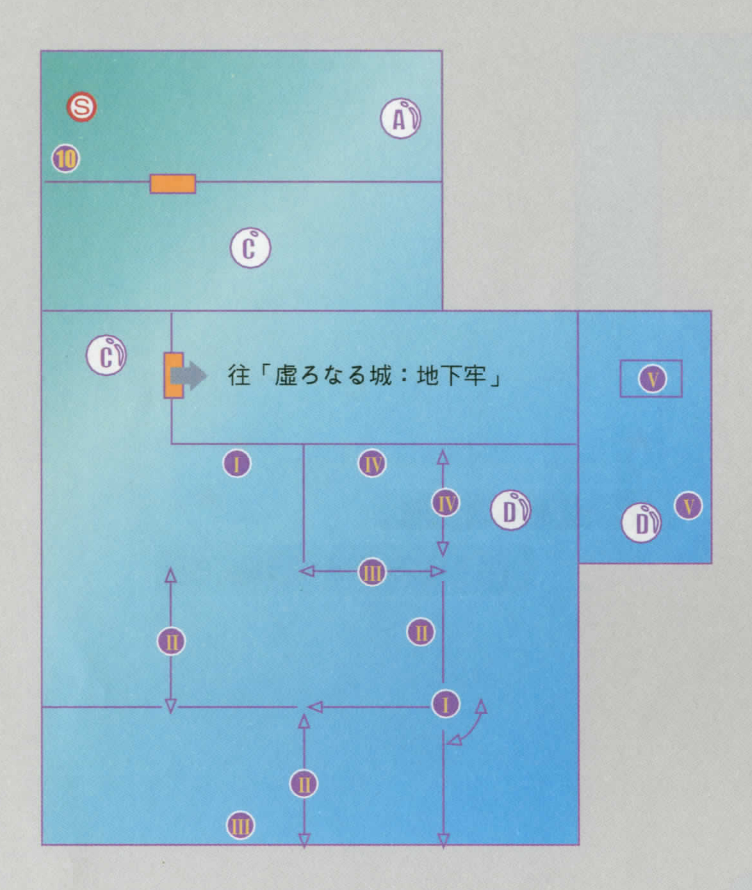

往「トロッコ乘場」
往「大紋壁」
往「逆卷く瀧の底」
往「虛ろなる城：基部」

【虛ろなる城：基部】


7
8
9
B
A
往「虛ろなる城：地下水路」
往「虛ろなる城：正門」



【虚ろなる城：地下水路】

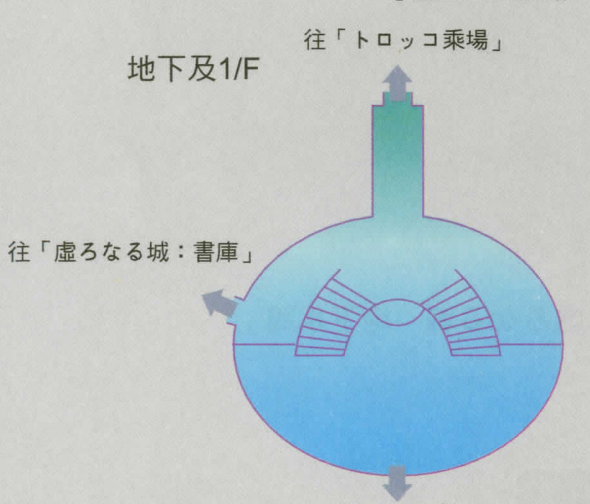


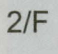


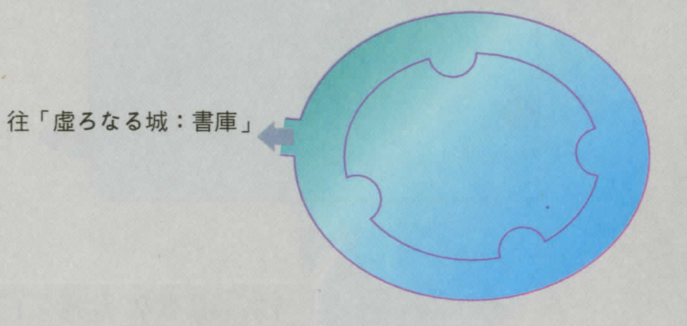
【虚ろなる城：エントランス】

地下及1/F

2/F









End of The World

故事大綱

幾經艱苦，SORA等終於將存在於「HOLLOW BASTION」的匙洞封鎖。可是，RIKU不知所縱，國王仍然下落不明，而今次事件的始作俑者ANSEM則未剷除。為了仍然失蹤的朋友，及將世界秩序回復正常，SORA等人便再次踏上征途……

終於找到了新的世界--「END OF THE WORLD」；就主角們眼前的荒涼景象推斷，這世界似乎曾經遭受HEARTLESS肆虐。面對如斯環境，主角們心裏突然多添了一分孤寂和無助。

「收拾了ANSEM的話，便會恢復原來的情況了吧……」SORA突然說。

「當然喇！」DONALD回答他說。

「可是呢，當世界恢復回狀後，它們之間又會變回彼此分離的了。而在這裏的我們，究竟會怎樣呢？」SORA續道。

「呀？唔……」DONALD似乎也無法回答。

這時候，GOOFY卻說：「這裏是HEARTLESS的世界，所以也會消失吧。可是，放心吧！就算世界消失了，我們的『心』是不會消失的；只要有『心』的話，便能夠回到朋友們的地方去。我相信會是這樣的。」

「唔，是啊！」聽到GOOFY的話後，SORA似乎也重拾了信心。手握KAIRI所贈的守護符，SORA下定了決心：「一定能夠回去的！」

經過一番轉折，主角們終於找到了ANSEM，而找到他的地方，竟然同SORA原來居住的「DESTINY ISLAND」一模一樣。可是，一切都是假的，這裏並不是「DESTINY ISLAND」，一切都是ANSEM這魔頭幹出來的……

究竟主角們能否將ANSEM一舉消滅？能否尋回失蹤多時的國王和RIKU？SORA等人又能否回到原來的世界、與朋友們團聚呢？



◆對於未來的事，SORA也顯得有點迷茫……



◆GOOFY相信只要有「心」，便能夠回到朋友們的身邊。



◆手握KAIRI所贈的守衛符，SORA重拾信心。



◆現在並不是多愁善感的時候，繼續勇往直前吧！

地圖&EVENT

「END OF THE WORLD」可說是個混亂的世界；在找到ANSEM之前，主角們將要面對一連串HEARTLESS的襲擊。當然，對於已久經戰陣的玩家們來說，這些其實都算不上甚麼大問題；大家只需一直向前走，將面前出現的敵人擊倒，便會到達「想い出の島」，向最終的敵人ANSEM挑戰！

在前進路線方面，主角主要是經「果ての魔空」→「巨大クレバス」→「世界の牢獄」→「交じり合う世界」→「最後の休息」→「想い出の島」，並在那個如「DESTINY ISLAND」般的世界與最後BOSS ANSEM決戰！較為特別的包括在「世界の牢獄」重遇之前到過的世界、遇過的敵人等等。路線雖不算短，但由於沒有甚麼分叉路；玩者只要一味「見路就行、見洞就跳」，即可到達最終敵人的所在位置。

值得一提，進入「想い出の島」前的「最後の休息」，將會是遊戲爆機前最後一個SAVE POINT；要儲存遊戲、或者稍作休息的話，就千萬不可錯過喇！



◆對於未來的事，SORA也顯得有點迷茫……



◆GOOFY相信只要有「心」，便能夠回到朋友們的身邊。



◆手握KAIRI所贈的守衛符，SORA重拾信心。



◆現在並不是多愁善感的時候，繼續勇往直前吧！



戰鬥須知

首戰對外型如魔鬼般巨型怪物；牠除了能發動腳底下的火團上升作為攻擊招數外，口部的火炎亦可噴向飛行中的主角們。戰略方面，建議大家可使用「エアロ」系魔法以減少損傷，並LOCK ON 怪物的頭部，然後瘋狂地作出攻擊。可以的話，亦可盡量從側面作出攻擊，避免與牠正面交鋒，同時亦要經常留意主角們的體力情況，在適當時機作出補給。



◆初戰的BOSS級敵人，實力已非同小可！



◆從側面向怪物作出攻擊。

在第二場BOSS戰上，主角們終於要面對ANSEM喇！在這場戰鬥中，ANSEM本人基本上不會出手，攻擊基本上都是來自其身後的黑暗魔神；魔神除了會向主角們擲出火球作為攻擊外，偶爾亦會從背後捉住SORA，以扣減後者本身的HP。除了攻擊以外，魔神亦會給ANSEM抵擋來自主角們的攻擊。戰術方面，建議大家先LOCK ON ANSEM，利用空中連續攻擊向後者作出攻擊；對手雖然耐戰力強，但由於攻擊力有限，故玩者應可輕鬆過關。



◆LOCK ON 對手，然後作出空中連續攻擊。



◆魔神偶爾會上前為ANSEM抵擋攻擊。

完成今場戰鬥後，建議大家可給主角們作「最後」補給，例如為道具欄裝上最強、最有用的道具等等。因為在下場戰鬥開始後，玩家便要一連應付幾場大戰，期間更不設任何補給時間。總之，大家好自為之啦！

第三場BOSS戰的對手將仍是與之前同一形態的ANSEM。可是，由於DONALD及GOOFY的缺席，SORA將要單刀赴會；而在對ANSEM之前，玩者又要先擊倒在本遊戲初開始時見過的黑影巨人。利用攻擊巨人手部的老辦法，相信玩家都可以輕易將巨人擊倒。巨人倒下後，ANSEM便會再次登場。今次ANSEM與之前的最大分別，是對方將會更主動出擊，而他身後的魔神亦會更主動、更頻密地捕捉SORA，以扣減後者的HP值。攻擊模式方面，除了捕捉SORA一招以外，ANSEM又會化成一個魔球，以極高的速度衝向主角；又會從地面放射出魔焰彈。戰術方面，建議玩家可以利用高速飛行〔跳起後按□制〕及滾地〔行走時按□制〕迴避對手攻擊；當靠近ANSEM後，便把握時機向對手作出突擊。另外，當對手變成魔球衝向SORA時，玩者利用KEY BLADE將魔球擋下〔靜止下按□制〕；成功的話，魔球不但會即時停止，而ANSEM亦會短時間暴露虛位，玩者便可乘機向他作出連續攻擊。此外，在被魔神捉住的情況下，玩者只可以作出迴避，切忌衝向ANSEM作胡亂攻擊。由於對手耐戰力強勁，玩者要有作持久戰的準備；事前最好將「ケアル」魔法設定成SHORTCUT，方便隨時補給HP。



◆魔神纏身，不能攻擊，只宜作出迴避。



◆將魔球擋下，然後一口氣搶攻。

到了緊接而來的第四場BOSS戰；ANSEM今次將會化身成巨型戰艦，而真身則會拿著雙頭戟，向仍然是單刀赴會的SORA展開攻擊。戰術方面，建議玩家鎖定ANSEM的真身，然後連續攻擊；只要經常留意體力情況，並作出適當補給，要在今戰取勝相信並沒有甚麼難度。



◆除了ANSEM的真身以外，更會有其他HEARTLESS向SORA作出攻擊。



◆鎖定真身，然後作出攻擊；今仗其實並不難應付。

第五場BOSS戰的對手仍然是戰艦ANSEM。不過，今次ANSEM的真身將潛伏在戰艦之內，無論如何攻擊都起不到任何作用。其實，玩者今仗的攻擊目標並不是ANSEM真身，而是戰艦上射出鑽石式導彈的芽狀炮台。玩家只要將芽狀炮台全數擊破，戰鬥亦暫時結束。之後，GOOFY將會歸隊，兩人便可合力將餘下的芽狀炮台毀滅；完成後，便要集中攻擊戰艦的最前方，擊破後，口部將會打開，主角們亦可從這裏進入「闇の穴」。在這裏，DONALD亦會歸隊，然後眾人便要合力擊退黑暗中的敵人；完成後便可離開戰艦內部。



◆攻擊潛伏中的ANSEM是不會有任何作用的。



◆將戰艦表面的芽狀炮台全數擊破。



◆與GOOFY會合後，便開始攻擊戰艦的頭部。



走出戰艦後，主角們先要掃清戰艦上餘下的芽狀炮台。完成後，ANSEM的真身便會離開戰艦，並與主角們展開最後一輪生死戰！同之前一樣，玩者只要鎖定ANSEM真身作出攻擊，並視乎主角們的體力情況作出補給，不消一會便可將這名最後BOSS擊倒，迎接最後ENDING的來臨。



◆繼續掃平芽狀炮台。



◆繼續進行LOCK ON攻擊......

全EVENT流程表

地點	事件
果ての魔空	降落後，一面擊倒面前敵人，一面繼續前進。
巨大クレバス	從發光的洞穴進入「世界の牢獄」。
世界の牢獄	觸碰火炎，向舊世界逐一挑戰。
世界の牢獄	中央的火柱消失，變成一個洞穴；跳進去後便會進行第一場BOSS戰。
交じり合う世界	連續與HEARTLESS激戰。
最後の休息	找到遊戲內最後一個SAVE POINT。
想い出の島	與BOSS ANSEM展開連場決戰。

道具換領表

斑點狗數目	道具名稱
>10	ケアルガグミ
>20	ファイガグミ
>30	サンダラグミ
>40	ミスリルのかけら
>50	ちぎれたページ
>50	ミスリル
>60	ラストエリクサー
>70	オリハルコン
>80	アルテマグミ
>90	リボン

斑點狗位置一覽表

編號	地點〔世界名稱〕
1、2、3	不思議之館附近池的盡頭處〔TRAVERSE TOWN〕
4、5、6	發動2番街：路地裏紅色TRINITY〔TRAVERSE TOWN〕
7、8、9	「アイテムアトリエ」的寶箱內〔TRAVERSE TOWN〕
10、11、12	隱藏水路處的寶箱內〔TRAVERSE TOWN〕
13、14、15	「ハートの女王の城」的寶箱內〔WONDER LAND〕
16、17、18	「ハスの森」的寶箱內〔WONDER LAND〕
19、20、21	「ティーパーティー會場」的寶箱內〔WONDER LAND〕
22、23、24	發動入口處的藍色TRINITY〔OLYMPOS COLISEUM〕
25、26、27	「カバの沼」的寶箱內〔DEEP JUNGLE〕
28、29、30	「入口」的寶箱內〔DEEP JUNGLE〕
31、32、33	發動「奧地の大樹」的藍色TRINITY〔DEEP JUNGLE〕
34、35、36	發動「キャンプ」的藍色TRINITY〔DEEP JUNGLE〕
37、38、39	「アラジンの家」的寶箱內〔AGRABAH〕
40、41、42	「吊り橋」的寶箱內〔HALLOWEEN TOWN〕
43、44、45	「時計台」的寶箱內〔NEVERLAND〕
46、47、48	「王宮前」的寶箱內〔AGRABAH〕
49、50、51	「魔法の洞窟：入口」的寶箱內〔AGRABAH〕
52、53、54	「魔法の洞窟：寶物庫」的寶箱內〔AGRABAH〕
55、56、57	「腹部3」的寶箱內〔MONSTRO〕
58、59、60	「ハートの女王の城」的寶箱內〔WONDER LAND〕
61、62、63	「大廣間」的左邊深處〔HOLLOW BASTION〕
64、65、66	「集合墓地」的寶箱內〔HALLOWEEN TOWN〕
67、68、69	「ギロチン廣場」的寶箱內〔HALLOWEEN TOWN〕
70、71、72	發動「グライド」，取得「ギロチン廣場」銅像口內的寶箱〔HALLOWEEN TOWN〕
73、74、75	「口」的寶箱內〔MONSTRO〕
76、77、78	「腹部3」的寶箱內〔MONSTRO〕
79、80、81	「腹部5」的寶箱內〔MONSTRO〕
82、83、84	「船倉」最高的寶箱內〔NEVERLAND〕
85、86、87	發動黃色TRINITY，進入房中的寶箱內〔NEVERLAND〕
88、89、90	「船長室」的寶箱內〔NEVERLAND〕
91、92、93	「逆巻く瀧の底」水面的寶箱內〔HOLLOW BASTION〕
94、95、96	「正門」高處的寶箱內〔HOLLOW BASTION〕
97、98、99	「高樓」的寶箱內〔HOLLOW BASTION〕



PS2	2002年 發售中
CAPCOM ● ACT	
6800日圓 ● DVD-ROM	
390KB	

TEXT：馬高

「鬼武者2」攻略最終回

上回提要

利用「破魔之笛」，令高根迪斯失去體內的防禦力量，面對十兵衛猛烈的攻擊底下，最終血流不止；高根迪斯在去世前，將身上的「禮之玉」交到十兵衛的手上。



取得「禮之玉」並吸取高根迪斯的幻魔之魂後，十兵衛從另一邊的大門來到「配管通道」，這裡由多條喉管組成，四周亦散佈著多個寶箱，沿喉管行走可以分別取得「力石」、「藥草」和「丸藥」；取得所有物品後，利用左邊梯子上的大門離開。與大門連接的原來是鬼之島上的「阿吽之大廳」，這時邑早已在這裡等待著十兵衛。

邑：「十兵衛，你沒事實在太好了……還是快些逃走吧！在那個女性的石像，有一個與早前放置玉的位置相同的洞口……」

於是十兵衛便走到那個女性的石像前，嘗試將「禮之玉」放上去；這時地面上突然發生強烈震動，四周的物件相繼倒下，而剛才的女性石像不斷向前伸展，最後更變成了一艘巨型的飛船。正當二人正不斷閃避那些倒下的石塊，四周突然又出現了數頭幻魔。經過多次經歷後，二人亦相當有默契，分頭對付面前的幻魔；而

在戰鬥途中，藤吉郎再次出現，並打算將這艘飛船奪去，相信這就是幻魔一族一直所希望得到的鬼族兵器「鬼玄武」。由於被四周的幻魔阻礙著，縱然十兵衛奮力抵抗，但最終仍眼白白看著藤吉郎走到飛船駕駛室。藤吉郎啟動引擎，衝破前路的牆壁離去。



十兵衛與邑眼見藤吉郎將鬼玄武奪去，現在唯有盡快找出其他可行的方法。

十兵衛：「這邊呀邑。」

二人從原先被鬼玄武阻礙著的方向來到「格納庫」，這裡會發現一台巨型的機械，旁邊則會有破魔鏡，而這次將會是最後一次與邑交換物品的機會。

邑：「利用這個應該可以追上那艘飛船。」

就在這時，房間內不斷亮著紅燈，並響起警告「請盡快離開，即將要爆炸」。

邑：「十兵衛！」
十兵衛：「不行了，要盡快打開那度閘門！」
邑：「我來協助吧！」二人分別走到閘門的兩旁。

邑：「十兵衛，你嘗試轉動右邊的掣。」
移動右方的ANALOG掣。
邑：「我會負責在左邊轉動，我們一起轉吧。」
移動左方的ANALOG掣。



這時玩者需要在限定的時間內，將閘門推至頂部；利用左右兩邊的ANALOG掣，以最快的速度分別向相反方向移動，至於時間的長短則視乎難度而定。

在二人合力底下，終於成功將閘門打開，而先前的機械亦隨即變成了一艘小型噴射機；於是十兵衛與邑馬上伏到噴射機之下，二人固定後引擎開始啟動。噴射機起飛後，鬼之島亦隨即爆炸，憑著噴射機驚人的速度，很快已經追上了鬼玄武，二人一口氣跳到鬼玄武上，可是邑卻不慎失足，幸好十兵衛及時捉緊她的手，拯救了邑的性命。

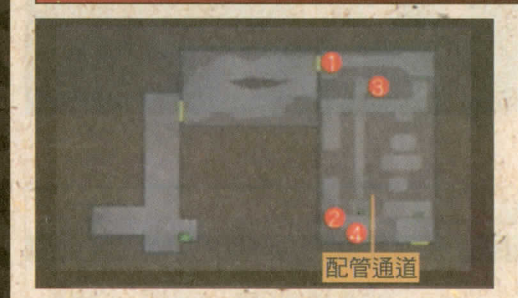
幾經辛苦二人總算平安無事，從旁邊的窗口進入鬼玄武內的「動力室」。

十兵衛：「找出藤吉郎吧！」

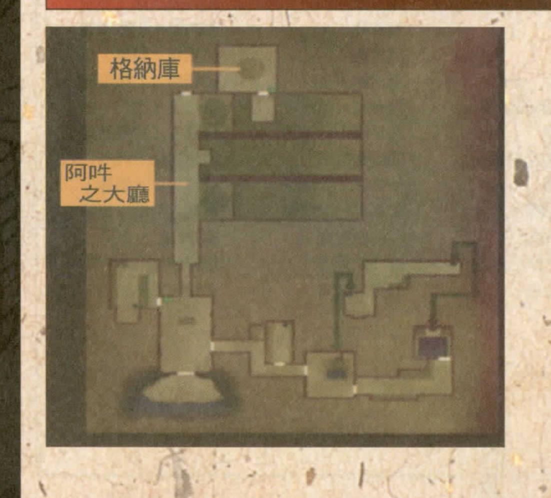
於是二人決定分頭行事，往船的兩邊找出藤吉郎的位置。利用破魔鏡儲存遊戲後，於另一邊的寶箱內取得「鬼石」，在通道盡頭拾得「鬼藥」，接著從大門來到「武器庫」，消滅該處的幻魔，將旁邊的木箱擊破後，於寶箱內取得「丸藥」。接著會來到「中央通道」，這裡會有兩條輸送帶，而上面運送的正是那些耐力強橫的機械人，今次就算不作理會，它們亦會主動向十兵衛進行攻擊，而且更會同時夾擊，所以在沒有把握的情況下，還是盡量避開這場戰鬥。



鬼之島一樓 地下通道

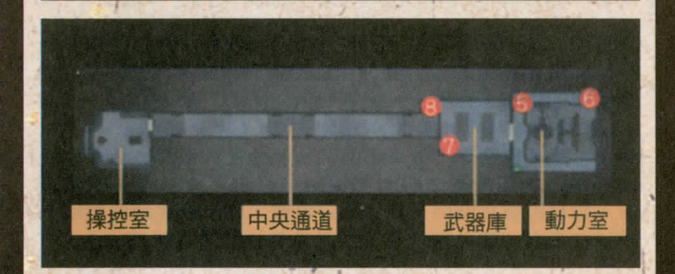


鬼之島一樓

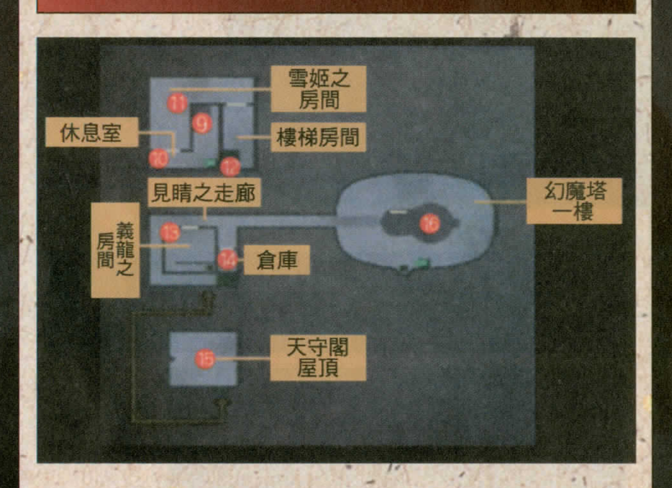




鬼玄武



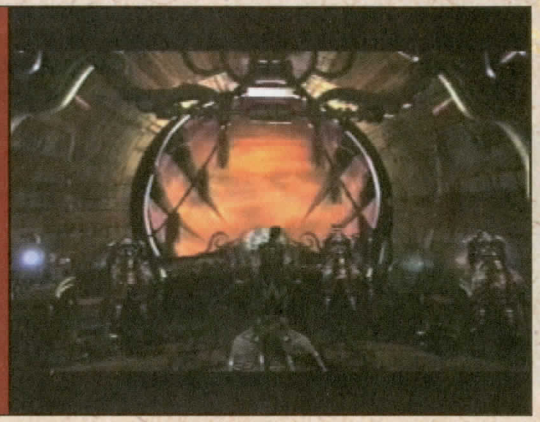
岐阜城・幻魔塔



取得物品

物品	地點	取得方法
〔1〕秘藥	鬼之島一樓 地下通道	配管通道〔幻魔寶箱〕
〔2〕藥草	鬼之島一樓 地下通道	配管通道〔寶箱〕
〔3〕丸藥	鬼之島一樓 地下通道	配管通道〔寶箱〕
〔4〕力石	鬼之島一樓 地下通道	配管通道〔細工寶箱〕
〔5〕鬼石	鬼玄武	動力室〔細工寶箱〕
〔6〕鬼藥	鬼玄武	動力室〔幻魔寶箱〕
〔7〕丸藥	鬼玄武	武器庫〔寶箱〕
〔8〕丸藥	鬼玄武	武器庫〔幻魔寶箱〕
〔9〕藤吉郎便條 參	岐阜城・幻魔塔	休息室〔地上〕
〔10〕丸藥	岐阜城・幻魔塔	休息室〔幻魔寶箱〕
〔11〕惠瓊之形見	雪姬之房間	發生惠瓊EVENT
〔12〕丸藥	岐阜城・幻魔塔	樓梯房間〔寶箱〕
〔13〕紫幻夢〔クサビ〕	岐阜城・幻魔塔	義龍之房間〔寶箱〕
〔14〕烈火劍	紫幻魔空間	第21層
〔15〕金之鱗〔金之ウロコ〕	天守閣 屋頂	擊倒幻魔
〔16〕勇之玉	幻魔塔二樓	擊倒卡特法斯

第九章

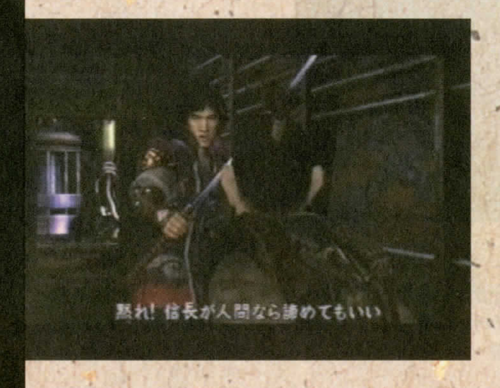


十兵衛：「藤吉郎！」十兵衛來到駕駛室後，發現藤吉郎與一眾幻魔一同操控著鬼玄武。
「還活著嗎，你這個麻煩的傢伙。」

十兵衛先將面前的幻魔擊倒，可是其中一頭幻魔在倒地前卻捉碰了方向桿，鬼玄武亦因此而受到強烈的震動，藤吉郎藉著這個機會迅迅離開「操控室」，而十兵衛只好放棄追著藤吉郎，先控制方向桿，將鬼玄武衡定過來。

邑：「十兵衛！」這時邑亦已經趕到駕駛室。
十兵衛：「邑，由你來操控這艘船吧！」
邑：「我不懂得！」
十兵衛：「來吧，你做得到的。」十兵衛決定交由邑負責操控，而自己馬上前去追著藤吉郎。

「等等，就算你如何戰鬥，小谷城最終也會被攻陷。」藤吉郎見十兵衛趕到，隨即顯得驚惶失措。
十兵衛：「什麼！」
「弱肉強食是很平常的，無論你做什麼也好，信長都能夠取得天下，不要再浪費時間了。」
十兵衛：「收聲！若信長是人類的話，我亦可以就此放棄，但他是幻魔。當幻魔出現時將其消滅，是我柳生的職責。開始吧，藤吉郎！」十兵衛準備向藤吉郎發動攻擊。
「等等，你想要的話，這艘船就交給你吧，還會送上禮物呢！」



藤吉郎見十兵衛稍為鬆懈，隨即飛出手上的小刀，幸好十兵衛能夠及時避開，然而藤吉郎竟打開旁邊的倉門並跳到空中；原來他已經早有準備，利用其背上的翅膀回到地面，十兵衛再一次眼白白看著藤吉郎逃去。

這時十兵衛察覺到鬼玄武正向著小谷城直飛過去，而邑已經奮力將船轉移向另一方向，幸好鬼玄武最後只是在小谷城旁邊擦過，二人才可以鬆一口氣。

十兵衛：「繼續下去的話，小谷城將會被攻陷的。真的再沒有辦法嗎……」十兵衛四處張望，竟在駕駛按鈕上發現其中一個按鈕……

十兵衛：「這個是？看來可以用作攻擊吧！」十兵衛發現其中一個按鈕原來是攻擊掣。
邑：「你看得懂嗎？」

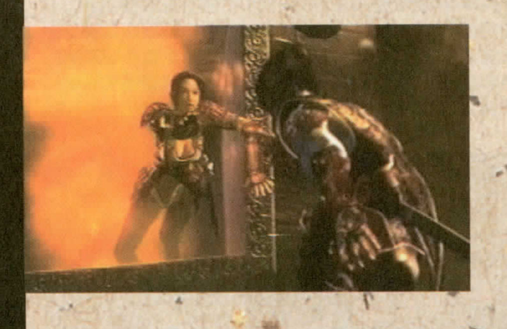
十兵衛：「這可能是鬼之血的力量。好，看著吧，讓我來把織田軍一口氣消滅！」十兵衛啟動攻擊掣，鬼玄武不斷發射出無數的火球，數以百計的織田軍一舜間被完全消滅。



十兵衛：「好，織田軍被完全消滅！」當十兵衛看著織田軍被消滅的情景，鬼玄武的內部卻突然發生爆炸。

十兵衛：「炸彈！可惡！藤吉郎所說的禮物原來就是這個嗎！既然來到這個地步，邑，往岐阜城進發吧！」
邑：「往岐阜城？」
十兵衛：「我要與信長來個最後決戰！」

縱使剛才發生爆炸，但二人總算成功來到岐阜城，在鬼玄武墜毀的前一刻十兵衛先跳到屋頂上，而跟隨其後的邑卻因為船身爆炸與鬼玄武急速墜下，十兵衛奮力將手伸出，但最終仍捉不到邑的手……





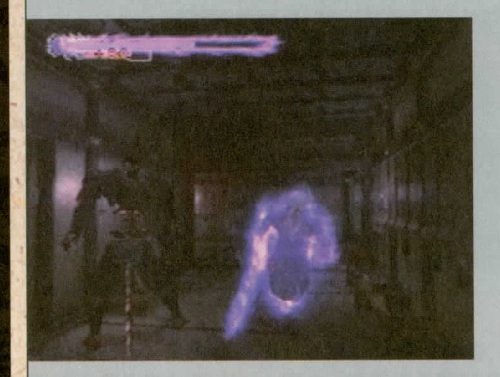


儘管現在還未知道邑的生死，但十兵衛還是要先收拾心情。進入「休息室」後，先利用破魔鏡儲存遊戲，然後在地上拾得「藤吉郎便條 參」。

追加EVENT〔惠瓊編1〕

當十兵衛來到「雪姬之房間」，看到惠瓊原來也在這裡，當惠瓊發現十兵衛時便高興地走了過來。

惠瓊：「聽我講十兵衛！我終於成功！我可以做官了，是西國的太守毛利呀，毛利重臣吉川元春的出現，那傢伙也是喜歡酒和女人的，我們傾得相當投契，最後便決定了。」
十兵衛：「實在太好了，惠瓊。」
惠瓊：「在告別前，就讓十兵衛你看清楚寶藏院流的槍吧！」惠瓊伸出長槍，果然成功擊中正在埋伏的敵人。
十兵衛：「很好呀。」



接著二人要合力對付大量出現的幻魔。當成功擊退所有幻魔後，惠瓊向十兵衛道別。

惠瓊：「差不多是時候，十兵衛再見了，期待我們再次見面的一天！」

追加EVENT〔惠瓊編2〕

當十兵衛來到「雪姬之房間」時，惠瓊竟手持長槍，並打算向十兵衛進行攻擊。

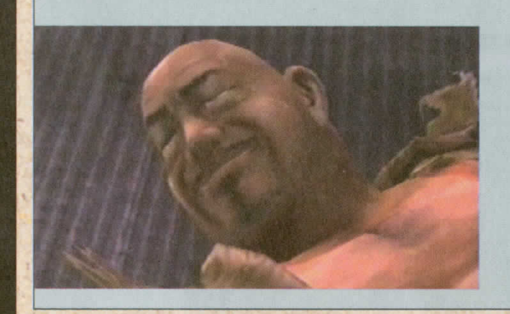
十兵衛：「惠瓊！？」
惠瓊：「十兵衛！我已經決定為信長效勞。成為一國一城的主人，我要向著這個理想進發。」



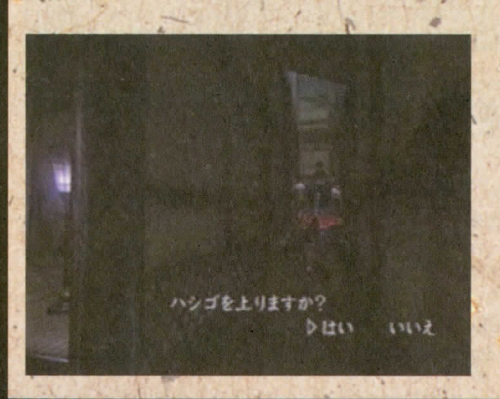
十兵衛：「你這傢伙，真的要這樣做嗎。」
惠瓊：「就算是替幻魔做事，我也沒有所謂。」
十兵衛：「你這傢伙還是要這麼固執，來分勝負吧。」
惠瓊：「來吧十兵衛！在下寶藏院流的槍手！」

這時戰鬥亦隨即展開，但由於今次十兵衛所使用的武器是「三池典太」，所以並不能使出任何鬼戰術，不過面對惠瓊的攻擊相信已足以應付，期間要特別留意是惠瓊的儲氣攻擊，只要小心防禦應不會有太大問題。經過一輪的戰鬥後，惠瓊受到十兵衛重重的一擊。

十兵衛：「惠瓊！惠瓊！」十兵衛馬上走前扶起惠瓊。
惠瓊：「十兵衛，我失去妻子沒有子女，我感到天涯孤獨才利用女人和酒來麻醉自己。」惠瓊似乎已經支持不住。
十兵衛：「振作呀惠瓊。」
惠瓊：「十兵衛，保重了。南無......南無......」說完這番話後，惠瓊亦昏迷倒地。



十兵衛經過「雪姬之房間」來到「樓梯房間」，消滅該處的幻魔，於盡頭的寶箱內取得「丸藥」，接著沿樓梯直上到達「見晴之走廊」，先進入旁邊的小門來到「義龍之房間」，這裡雖然有幻魔守候，但只要消滅他們後，便可以在房間內吸取大量的紅魂，於桌上取得「美人畫蓬生」，而旁邊的桌上則放置著「紫幻夢〔クサビ〕」。



繼續於房間內四處調查，發現位於房間右邊的角落原來隱藏了一條秘密通道，沿梯子直上來到「天守閣 屋頂」，這裡會發現一頭巨型的球狀幻魔；由於四周會不斷有其餘的幻魔保護著，所以最有效的攻擊方法是使用旋風刃的鬼戰術，先將包圍他的幻魔逐一消滅，然後他便會主動降下來不斷撞向十兵衛的身上，這時才換上其他武器再使用鬼戰術或利用弓箭進行攻擊。



成功擊倒他後，除可以吸取大量黃魂外，亦可以獲得一塊「金之鱗〔金之ウロコ〕」。接著調查位於左右兩旁的金魚，發現其中一個欠缺了一塊鱗片，將這塊「金之鱗」裝上這空隙上，發現連接某一處地方通道的封印突然消失。

沿先前的梯子返回「見晴之走廊」，雖然前路的封印已被解除，但這時先往走廊的盡頭來到「倉庫」，這裡會發現一度紫色的光環，利用剛才取得的「紫幻夢〔クサビ〕」令光環產生變化，由於這是最後一個出現的幻魔空間，所以其難度相比之前會高出數倍之多，建議不妨先回到「休息室」儲存遊戲，準備好的話便可以從光環位置進入。

紫幻魔空間

「紫幻魔空間」合共由20層組成，這裡與先前出現的幻魔空間最大分別是出現的敵人級數是最多及最強的，此外，各個層數都不會有回復體力的道具出現，亦由於幻魔空間只能利用一閃才可以吸取到黃魂，所以大家更要小心留意體力的消耗。至於戰鬥方面，各層出現的敵人都有一定的難度，就算是一般較弱的幻魔，他們的數量亦會令戰鬥陷入苦戰，盡可能以消耗最小的體力來攻破每一層，一旦面對強勁的幻魔或是被夾擊時，就要立即使用各種武器的鬼戰術進行反擊。



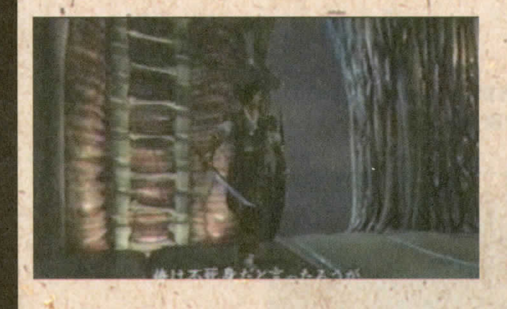
幾經辛苦，十兵衛終於來到第20層，將該處的幻魔完全消滅後，便可以取得最後之武器「烈火劍」，這武器屬於火屬性，其鬼戰術能夠令四周出現威力強勁的火炎；接著調查那空隙的位置，將烈火劍放回原

來位置，這時會出現一條可通往第21層的光環，這裡沒有任何敵人出現，從寶箱內可以取得「レザーウェア」，但這道具只能夠在取得鬼武者稱號的情況下才可使用。



完成紫幻魔空間後，再次返回「見晴之走廊」，向著那個已被解除封印的通道前進到達「幻魔塔一樓」，這裡除會發現破魔鏡外，於另一邊會有一部升降機，而旁邊的缺口則需要利用寶玉才能啟動，但由於十兵衛尚欠其中一枚，於是沿白色的梯子直上來到「幻魔塔二樓」。

「我再次甦醒過來了，十兵衛。」
十兵衛：「是卡特法斯！真是麻煩的傢伙。」十兵衛不斷四處觀察，希望找到卡特法斯所在位置。
「我不是曾經說過我是不死身嗎，受死吧，十兵衛。先面就是我們大魔王信長的大本營，我絕對不會讓你通過！」



經過上兩次的戰鬥後，卡特法斯的攻擊力已有進一步提升，在戰鬥開始時，他只會不斷跳來跳去，期間同樣會以鐵棒向十兵衛攻擊，但只要按緊L1作防禦，也能夠在不損任何體力的情況下將他的攻擊完全擋下，盡量把握這段時間利用鬼戰術全力攻擊，而這段時間亦不難應付。當卡特法斯受到一定的損傷後，其上半身與下半身會突然分開，這時下半身會不斷衝過來，而上半身則會以鐵棒進行攻擊，不過攻擊的目標只要放在上半部份便可以。一輪猛烈攻擊下，卡特法斯再次敗於十兵衛的手上。



「救我呀，救我呀。」卡特法斯被跌到中央的空隙內，他拼命地捉著下半身，可是就連屬於自己的下半身亦好像不受控制，最後卡特法斯就這樣跌進一個滿佈熔岩的洞口內。

十兵衛：「你是不會再次復活的。」

追加 EVENT〔孫市編〕

與卡特法斯的戰鬥進行了一會，孫市亦已經趕到。



孫市：「十兵衛，我專情來和你道別的，就讓你看看我國大炮的威力吧。」
孫市拿起手上的大炮看準後發射，短短一瞬間卡特法斯已被炸成粉身碎骨。

孫市：「威力果然相當強勁，就連我自己也被嚇了一跳。」
十兵衛：「孫市，你說道別究竟是什麼一回事。」
孫市：「信長在攻擊淺井的同時，亦準備向雜賀之庄發動攻擊。」
十兵衛：「什麼？」
孫市：「所以我打算回國做好準備，完事後我便會趕回來。與你一起戰鬥，我將會感到非常高興。」
十兵衛：「孫市......」
孫市：「再見了，十兵衛！」說完這番話後，孫市便離開了。



這個EVENT的出現，十兵衛便無須與卡特法斯進行戰鬥，但另一方面，就失去了卡特法斯體內大量的幻魔之魂。

追加 EVENT〔小太郎編〕

當十兵衛與卡特法斯的戰鬥進行途中，邑突然出現。

邑：「十兵衛！」
十兵衛：「你原來還活著嗎，邑！」現時的情況亦不容許十兵衛詢問邑的情況。

這時邑決定與十兵衛並肩作戰，可是在戰鬥期間邑不幸受到卡特法斯猛烈的一擊，整個人被撞至幻魔塔以外，幸好邑亦咬緊牙關用力扶著旁邊的物體，而十兵衛由於被卡特法斯擋著去



路，眼見這個情況也未能伸出援手，邑似乎已經再支持不住了；就在這時，小太郎亦及時趕到。

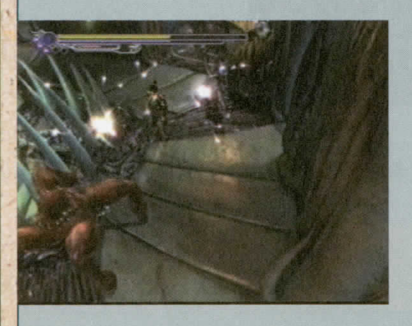
邑：「小太郎。」
小太郎：「邑，努力呀！努力呀！」小太郎成功將邑拯救回來。

小太郎：「沒有事嗎？邑。」
邑：「多謝你呀。」

正當二人對話的同時，卡特法斯竟突然從後偷襲，並將手上的鐵棒刺進小太郎的身體內。
邑：「小太郎，小太郎！」邑並沒有理會卡特法斯，只顧著觀看小太郎的傷勢。
十兵衛：「你這個！」



這時戰鬥亦再次展開，當卡特法斯受到一定的損傷後，其上半身與下半身會突然分開，這時下半身會不斷衝過來，而上半身則會以鐵棒進行攻擊，不過攻擊的目標只要放在上半部份便可以。



一輪猛烈攻擊下，卡特法斯再次敗於十兵衛的手上。

「救我呀，救我呀。」卡特法斯被跌到中央的空隙內，他拼命地捉著下半身，可是就連屬於自己的下半身亦好像不受控制，最後卡特法斯就這樣跌進一個滿佈熔岩的洞口內。

十兵衛：「你是不會再次復活的。」

戰鬥完結後，十兵衛馬上看看小太郎的傷勢。

十兵衛：「小太郎！」
小太郎：「我動作太慢了。」
十兵衛：「說什麼，振作呀！」
小太郎：「邑......我......終於明白了，我的母親並不是捨棄我，而是不想我成為忍者，才把我帶離風魔之里......但我卻因為沒有母親而感到非常寂寞......所以......」



小太郎：「邑，你要盡快返回孩子們的身邊，他們一定感到非常寂寞。」

邑：「知道了，知道了，小太郎！」邑雙手捉緊著小太郎。
十兵衛：「小太郎！」
小太郎：「媽媽！」小太郎說完這番話後，便失去知覺了。
十兵衛：「信長！」

十兵衛從卡特法斯的武器上取得最後一枚寶玉「勇之玉」，接著返回「幻魔塔一樓」，先回復鬼力及儲存遊戲，然後將「勇之玉」放進升降機旁邊的缺口上；當升降機大門開啟時，邑亦及時趕到。

十兵衛：「邑......」
邑：「十兵衛！」
十兵衛：「邑！」
十兵衛沒想到能夠再次見到邑，這時二人亦控制不住自己的情緒，互相上前擁抱著。



十兵衛：「原來你還活著嗎，邑。」
邑：「十兵衛。」
十兵衛：「要道別了，邑。你要盡快返回小谷之城，這裡就交給我一個人去吧。」
邑：「但是......」
十兵衛：「即使是憎恨的對手，但他始終是你的哥哥，不可以讓你親手殺死他。」
邑：「十兵衛。」十兵衛向著升降機的方向前進。
邑：「十兵衛。」邑衝前走到十兵衛的面前。
邑：「我......我......」邑知道自己已深深愛著十兵衛，但最終仍是說不出來。

在臨別前，二人互相擁吻。〔追加 EVENT，必須與邑的好感度是最高〕

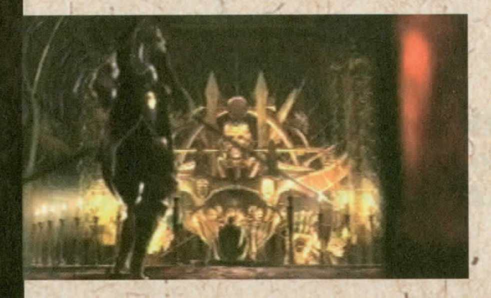




十兵衛：「希望你得到幸福。」
邑：「十兵衛......」

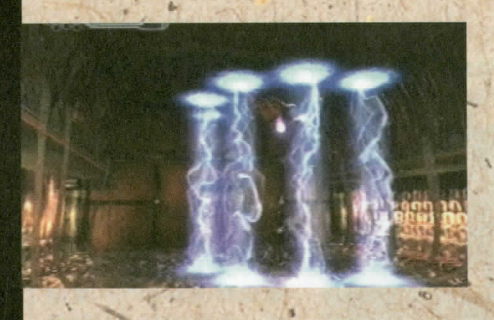
十兵衛獨個兒步入升降機內，邑只有看著他的離去。

乘坐升降機進入大門，終於來到信長的房間內，只見信長坐在一座巨型的黃金魔像前唸經，似乎並沒有打算看十兵衛一眼。此時十兵衛已經準備就緒迎接這場最終決戰；信長站起來露出其幻魔王的真面目，他搖身一變其身軀突然不斷擴張，兩旁更伸出了一對紅色的翅膀，這時戰鬥亦隨即展開。





信長的攻擊模式變化頗多，而且攻擊力高，當經過一輪地面的戰鬥後，他會飛到半空中，期間他會利用五種不同的屬性進行攻擊，其中包括雷、風、火、冰以及土屬性，雷屬性會發放上五個連續的閃電、風屬性會放出一個不斷移動的旋風、火屬性會從地上射出一度紅色的強光、而冰屬性會將地面冰封、至於土屬性則會從高空放出一些碎石。



此外，在戰鬥途中，信長更會不時走到中央位置回復體力，期間他更會處於無敵狀態，就算使用鬼戰術也不能令他受到傷害，什至阻止他回復體力。由於這一戰是最後的一戰，除了用盡各武器的鬼戰術外，也不妨將手持的所有回復鬼力的道具以及其他射擊系的武器拿出來使用，不過回復體力的道具就一定要慢慢使用。

經過一輪激烈的戰鬥後，信長終於被擊至倒在地上，而十兵衛滿以為可以就此鬆一口氣，信長竟然在死亡的前一刻，從口中不斷吐出一個個紅珠，令那座巨型的黃金魔像好像得到了信長所給予的力量，因此而起動過來，將原來的房間帶到另一個空間之內。這時十兵衛利用身上的五枚寶玉，將它們的力量集合起來，搖身一變成為了傳說中的「鬼武者」。





與黃金魔像的戰鬥亦正式展開，十兵衛只能利用手上發出的力量進行攻擊，至於黃金魔像則會發射出大量火球及以面具進行攻擊，而地上亦會不時凸起一些岩石，在戰鬥期間黃金魔像亦會向著十兵衛的方向前進，這時需要立即回身逃避，否則便會被減去大量的體力，一旦發現體力不足時就要立即使用回復道具。當黃金魔像的頭部被擊倒時，遊戲便宣告結束。





隱藏資料篇

◆黑西裝之男〔黒いスーツの男〕

玩者只要完成整個遊戲一次，便會在「特典」內出現。至於遊戲玩法方面，玩者操控著一位穿著男色西裝的男子，手持一支沒有破壞力的木棍，在指定的時間內，一邊避開敵人的攻擊，一邊向著終點進發，途中需要集整地圖內的二十卷菲林。若體力和時間完全消耗後，便會 GAMEOVER 。完成遊戲後，便可在模式內看到追加特別映像。

◆鬼組

只要完成整個遊戲一次，便會在「特典」內出現。至於遊戲玩法方面，玩者操控著十兵衛與及其他4位同伴不斷地擊倒敵人前進，通過二十個不同的房間。在戰鬥途中體力會逐漸減少，當全部人均變成戰鬥不能時，便會 GAMEOVER 。

◆PUZZLE幻夢空間〔パズル幻夢空間〕

玩者只要一次過在遊戲內集齊全部 18 張的「美人畫」，當完成遊戲後便會出現 PUZZLE 幻夢空間〔パズル幻夢空間〕模式。模式內合共有 54 個寶箱需要玩者逐一解除。

◆十兵衛衣裝

十兵衛隱藏服飾，當來到「紫幻夢空間」第 20 層，將該處的幻魔完全消滅後，便可以取得最後之武器「烈火劍」，接著調查那空隙的位置，將烈火劍放回原來位置，這時會出現一條可通往第 21 層的光環，這裡沒有敵人出現，從寶箱內可以取得「レザーウェア」。只要得到這道具後完成遊戲並獲得「鬼武者」稱號的話，便可以在「特典」內選用。

◆邑衣裝〔オユウ衣裝〕

邑隱藏服飾，每次完成遊戲後都會看到劇情分歧，只要將各同伴的分歧達到 100% 的情況下，便可以在「特典」內選用。

全首飾取得方法及功效

◆綠之首飾

功效：能夠看到一些平常無法取得的隱藏寶箱

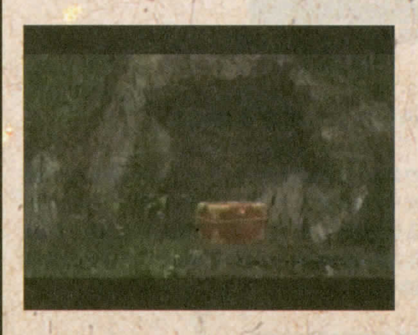
取得方法 / 過程：

第五章
邑離開後，十兵衛於地上取得「高女之指輪」，現時首要的目標就是找出殺死母親的祖祖杜馬；先離開「平安屋敷」回到「龍神池」。

追加 EVENT〔孫市編〕
於「龍神池」旁邊，十兵衛遇到孫市。

孫市：「對於未能救回你的母親，實在感到相當遺憾，我特別帶來了自製的爆彈，可是最終仍是來不及，對不起。這東西能夠將岩石炸開，希望你用得著吧。」孫市將手上的「雜賀發破」送給十兵衛。

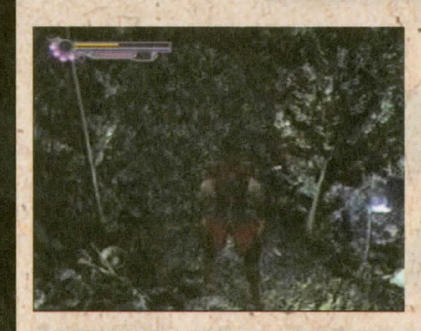
利用這支「雜賀發破」，於水池邊的小神壇旁邊，調查岩石會發現其中一部分比較鬆軟，發射後可以將該處的岩石炸開，從寶箱中取得「綠之首飾」。



◆白之首飾

功效：站著不動能夠逐漸回復體力

取得方法 / 過程：再次回到今庄之町〔3〕，於「道具屋」內將所有商品購入的話，店內的老板會送你一件「白之首飾」。



◆紫之首飾

功效：令鬼力的消耗減少三分一

取得方法 / 過程：

第七章
從「星見櫓」的大門來到「石宴廊」，十兵衛往右邊的通道進發，利用舞雷刀解開大門的封印後來到「禪庵」，首先在地上拾取「藤吉郎之日記」，在另一邊的架上取得「美人畫花散里」，接著會發現一度綠色的光環，十兵衛使用「綠幻夢〔クサビ〕」便可以進入。整個幻魔空間由 10 層組成，於第 10 層可以取得「丸藥」、「劇藥」和「紫之首飾」。



◆青之首飾

功效：增加吸魂的速度。

取得方法 / 過程：

第七章
十兵衛到達「戰慄之間」後，這裡會有一個藍色的寶箱需要利用孫市的力量才能開啟，接著沿「第一地獄坑道」來到「不可思議坑道」。

追加 EVENT〔小太郎、邑編〕
當十兵衛來到「不可思議坑道」時，看到小太郎和邑發生爭執並打起上來。

十兵衛：「你們在做什麼呀！不要做這種傻事吧！」小太郎和邑都曾幫助過自己，十兵衛只好上前阻止。
小太郎：「不要阻我，這個女人的真正身份是……」小太郎說到一半時，由於要避開邑的攻擊，但邑突然停下來並轉身逃去。
十兵衛：「等等！」十兵衛和小太郎不斷追著邑來到富礦之間，但邑已經不知所縱，只見前路餘下一塊大石。
小太郎：「一定有機關的。」小太郎細心觀察，果然真的有所發現。

小太郎：「找到了！」小太郎開動機關，大石隨即升起。
小太郎：「那個女人，我是不會讓她逃走的！」小太郎急忙走到這條神秘通道內，當十兵衛亦趕到時，只見小太郎一臉失望的表情，被邑成功逃去。

及後十兵衛從這通道的寶箱內，取得一件能夠加速吸魂的道具「青之首飾」。



◆赤之首飾

功效：擊倒敵人後，釋放出的藍、紫和黃魂都會變為紅魂。

取得方法 / 過程：

第六章
十兵衛來到「水流之間」，利用土荒鎚解開封印後，再將前路的幻魔擊倒，在地上取得「鐵之丸鍵」，接著利用牆壁的梯子可直接回到「儀式之間」，返回「殘酷繪之走廊」。

追加 EVENT〔邑編〕
在「殘酷繪之走廊」內，十兵衛看到邑獨個兒站著。

邑：「十兵衛。」
十兵衛：「什麼事，邑。」
邑：「我已經不可以留在十兵衛身邊了。」
十兵衛：「是什麼意思？」
邑：「我……我……」
十兵衛：「危險呀，邑。」邑正想說出心底話的同時，身後突然出現了一頭幻魔。

接著另一頭幻魔亦同時出現，二人先合力將幻魔擊倒。
十兵衛：「邑，你剛才想說什麼？」
邑：「唔，沒什麼了。」
十兵衛：「邑！」

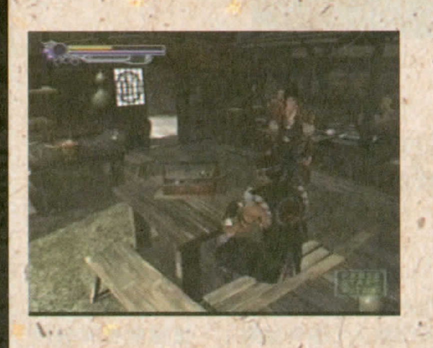
十兵衛正想追上前問個明白時，身後的牆壁突然爆裂，並走出一頭幻魔；擊倒幻魔後，從寶箱內取得「赤之首飾」。



◆橙之首飾

功效：能夠看到平常隱藏著的吸魂點。

取得方法/過程：回到今庄之町〔2〕，前往商店與其中一人進行對話，便可得到白墨，利用白墨與惠瓊交換取得平家物語，將平家物語與孫市交換取得銀盾，然後將銀盾交給小太郎便可得到蜜瓜（メロン），最後將蜜瓜交回先前取得白墨的人。當回到今庄之町〔3〕時，在商店會再次遇到那人，這時便可以從他手上取得橙之首飾。





◆黃之首飾

功效：能夠在活生生的敵人身上吸取黃魂

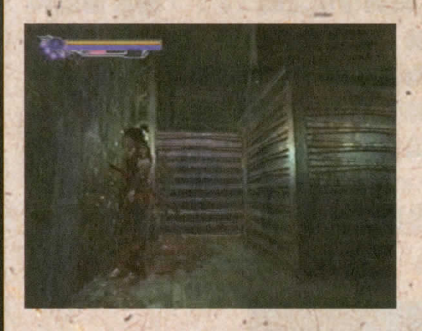
取得方法 / 過程：

第七章
十兵衛進入「鬼之島底層」，取得「鬼之島 地階之地圖」後，經大門進入「試作品倉庫」，這裡會發現一些正在工作中的機械人，機械人的攻擊力強，而且體力高，盡量避免走近它們的身邊，基本上在一般情況下機械人都不會主動進行攻擊。

追加 EVENT〔惠瓊編〕
十兵衛來到閘門前時，看見惠瓊在不停拍打著閘門。

十兵衛：「惠瓊，你在做什麼？」
惠瓊：「我來到這裡時，孫市已經離開了……相信這裡有機關。」惠瓊不斷拍打著，果然閘門真的自動打開。
孫市：「寶物！？」
聽到有寶物存在，惠瓊便興奮起來；正當他準備找尋寶物時，惠瓊的背後突然出現了一頭幻魔，嚇得他慌忙失措。
孫市：「如何呢，這個寶物可以嗎？」原來說有寶物只不過是孫市用來戲弄惠瓊的謊言。
惠瓊：「不要開玩笑了，孫市！」惠瓊馬上追著孫市。

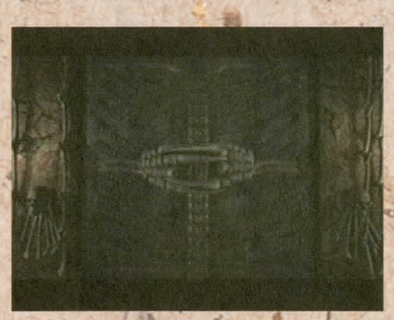
十兵衛收拾剛才的幻魔後，從寶箱內取得「黃之首飾」。



◆黑之首飾

功效：向敵人進行攻擊時全部會變成「一閃」，但每次攻擊後都會消耗部份體力。
取得方法 / 過程：

第七章
十兵衛返回鬼之島上的「血之池」，先從寶箱內取得「大鬼藥」，再沿旁邊的大門進入「遺骨通道」，這裡除會有破魔鏡之外，寶箱內放置著「鬼之島 地下通道之地圖」。另外，



在通道的右邊會發現原來還有一度大門，只要集齊三件「化石骨」，將它們放於門鎖上，就能夠進入從房間內的寶箱取得「黑之首飾」；至於集齊三件「化石骨」的方法非常簡單，只要從孫市、惠瓊及小太郎中各換取一份「化石骨」便可以，要留意的是「化石骨」，是需要將 B 級的道具交給該角色，才有機會獲得〔詳情請看第 30 期的「鬼武者 2」攻略第一回〕。

THE END

攻略 第三回

PS2	2002年 發售中
BANPRESTO ● SLG	
6800日圓 ● DVD-ROM	
380KB	

攻略進入第三期，已經到達了第二部的「宇宙激震編」，這裡將會轉為使用女主角作戰，而且一切的LEVEL和強化部件也要從頭儲起了！實在非常慘烈，不過，在這裡的版圖比先前的「地上激動編」更加華麗，不過由於殖民星的旋轉關係，令到有一些版圖是不能旋轉，這可以說是美中不足的地方。

查布羅奪還編

★STAGE 28 夢之欠片

↓自由選擇次序↓
★STAGE 29 亞古捷斯之使者

★STAGE 30 頭上之惡魔

★STAGE 31 古烈布斯之亡靈

★STAGE 32 引導者，被引導的人
↑選擇完結↑

★STAGE 33 將激動之地上制壓之人

宇宙激震編

侵略編
★STAGE 34 出擊

↓自由選擇次序↓
★STAGE 35 從月面來的戰士

★STAGE 36 被捲起的風暴，正義之拳

★STAGE 37 破壞者之威脅
↑選擇完結↑

★STAGE 38 蒼心之訪問者

★STAGE 39 呼喚奇跡的咒文

侵略者編
↓自由選擇次序↓
★STAGE 40 憤怒的魔神

★STAGE 41 Z再次之鼓動

★STAGE 42 被狙擊的藍色星球
↑選擇完結↑

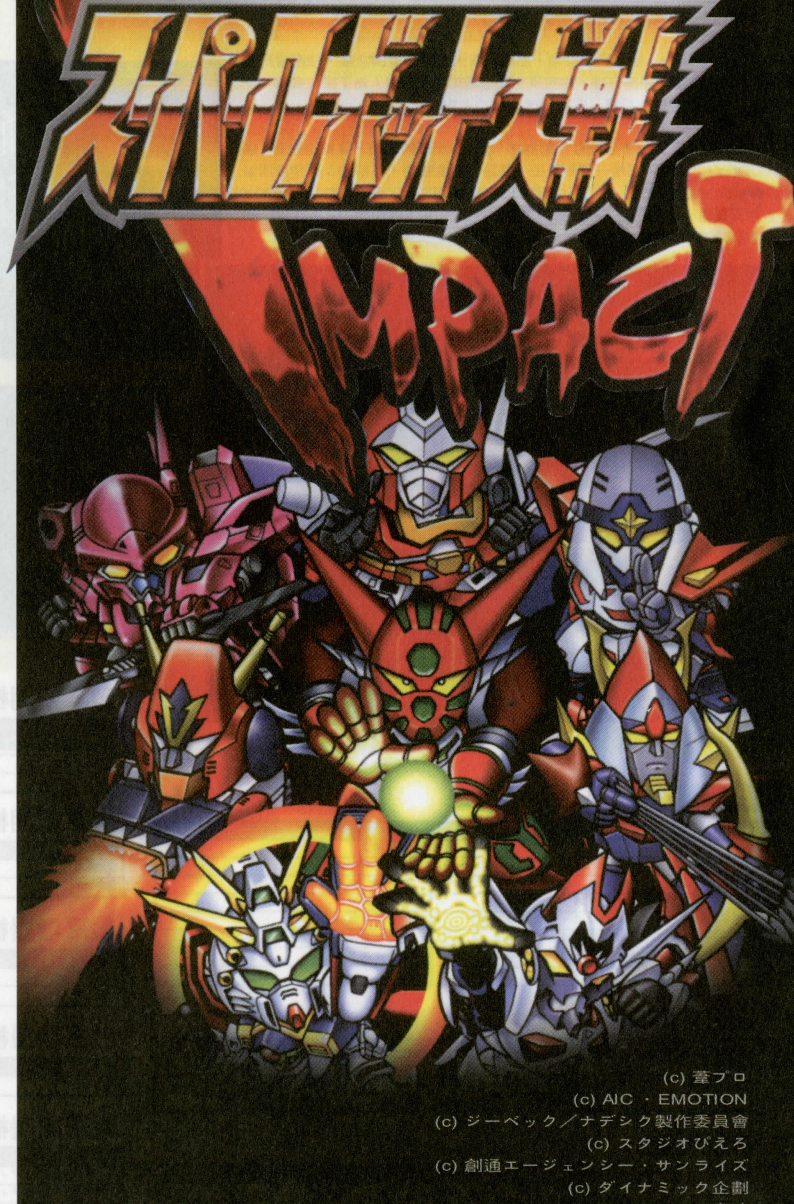
★STAGE 43 環

★STAGE 44 一直也是你的『歌詩』

暗躍編
↓自由選擇次序↓
★STAGE 45 淚之SPIRAL KNUCKEL

★STAGE 46 孤獨之戰士

★STAGE 47 溫暖的『冷凍方程式』



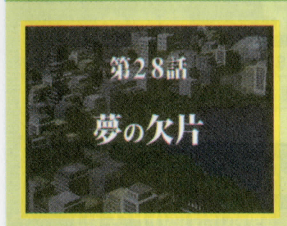
SCENE 6「查布羅奪還編」

STAGE 28　夢之欠片

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

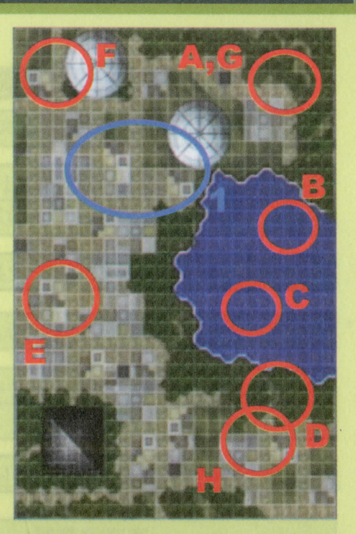
熟練度取得條件：6回合內完成戰鬥



這場戰鬥和上一版一樣，要和時間競賽的一版，不過，這次的比上一話更加難應付，因為是要在6回合內完成，大家實在要對出動的機體及力量的分配有相當的自信才可。

在這話之中，除了「飛龍要塞」、「NADESHIKO」、「彈劾王」、「艾斯特巴利斯・空戰加爾」、「艾斯特巴利斯・砲戰涼子」、「艾斯特巴利斯・砲戰光」和「艾斯特巴利斯・砲戰泉」之外，玩者還可以自選9機出動，而這9機便是勝利的關鍵。在選擇機體之時，一定要留意當中要有高移動用的；亦要有可以在水中作戰的機體；同時亦要有強大破壞力的機體，這種組合才可以令這話能緊緊的完成……

而在出擊之後，大家要將水中作戰的機體移到在右邊的水中，對付在水中的「京哥羅」，而「新三一萬能俠」便是最佳的選擇；而一方面，「NADESHIKO」及其部隊應向右上方移動，直接向這裡的敵人發動攻擊，而大家又可以讓主角機也來這邊助戰。



至於在下方的敵人，則要派出4至5部機出擊對付，而且這些一定是要有高移動力的機體，而最適合的便是「登霸」、「翼霸」、「靈・格斯」和裝上「米夫斯基粒子糟」的「SHINING GUNDAM」，這便是最佳的組合。而餘下的機體和「飛龍要塞」則要往左邊對付敵人。

當左邊的敵人被消滅之後，這邊的部隊便要往左上角，迎接在第3回合出現的敵方增援。這增援其實是來自《NADESHIKO》的「鐵人」，這機體的戰鬥力不算是很強，不過，大家要擊倒他，非要如「超力電磁俠」等強力的巨大機械人不可，不過，當他的HP被扣至一半之時，在右上角又會有另一部的機體出現，那便是「魔人」。

「魔人」其實是和「鐵人」差不多的機體，然而，當大家把他擊倒之後，他便會飛到左下角的黑色金字塔，準備自爆，這時候，破嵐萬丈和天河明人為了阻止自爆，便利用轉移系統將他送走，可是，這次傳送，連二人也……

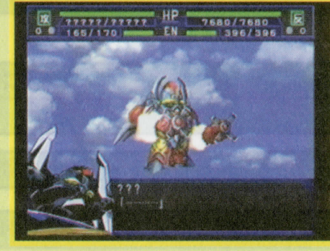
而在下方的戰鬥，其實也不是簡單，因為在「魔人」出現的同時，這裡也會有4部的「BLOODY I」出現，其中一部更是由「基路」所駕駛的，其餘的3部在被消滅之後便會消失，唯獨「基路」的「BLOODY I」在被擊倒之後，便會變成「BLOODY II」，大家又要再一次的戰鬥，所以最好便要好好的利用「SHINING GUNDAM」的「SHINING FINGER SWORD」及「多蒙」的「熱血」來將他消滅。











自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
彈劾王（ダンガイオー）	洛奴（ロール）
NADESHIKO（ナデシコ）	由利加（ユリカ）
艾斯特巴利斯・空戰加爾（エステバリス・空戰ガイ）	加爾（ガイ）
艾斯特巴利斯・砲戰涼子（エステバリス・砲戰リョーコ）	涼子（リョーコ）
艾斯特巴利斯・砲戰光（エステバリス・砲戰ヒカル）	光（ヒカル）
艾斯特巴利斯・砲戰泉（エステバリス・砲戰イズミ）	泉（イズミ）
自選9機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
鐳射驅逐艦湯保（驅逐艦）	人工知能	1	9000	29	4000	宇宙そろばん
佐洛（ジョロ）	人工知能	2	5850	30	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	5850	29	1200	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
京哥羅（ゲンゴロウ）	人工知能	1	4000	30	1200	-
京哥羅（ゲンゴロウ）	人工知能	2	4000	29	1200	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
京哥羅（ゲンゴロウ）	人工知能	2	4000	30	1200	-
京哥羅（ゲンゴロウ）	人工知能	1	4000	29	1200	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
鐳射驅逐艦湯保（驅逐艦）	人工知能	1	9000	29	4000	REPAIR KIT S
佐洛（ジョロ）	人工知能	2	5850	30	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	5850	29	1200	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
空中戰車	人工知能	2	6400	30	2000	-
空中戰車	人工知能	2	6400	29	2000	-

敵軍增援機體[F]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
鐵人（テツジン）	???	1	27000	37	7500	MAGNET COATING
巴達（バッタ）	人工知能	4	5300	29	1000	-

敵軍增援機體[G]（鐵人HP被削至一半或以下時）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
魔人（マジン）	???	1	26500	37	7500	新超合金Z

敵軍增援機體[H]（鐵人HP被削至一半或以下時）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY I（ブラッディI）	基路（ギル）	1	32000	37	11000	-
BLOODY I（ブラッディI）	人工知能	1	12500	30	6000	-
BLOODY I（ブラッディI）	人工知能	1	12500	29	6000	
BLOODY I（ブラッディI）	人工知能	1	12500	29	6000	

敵軍增援機體（基路的BLOODY I被消滅後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY II（ブラッディII）	基路（ギル）	1	29800	37	10000	精神ENERGY裝置

SCENE 6「查布羅奪還編」

STAGE 29 亞古捷斯之使者（アクシズの使者）

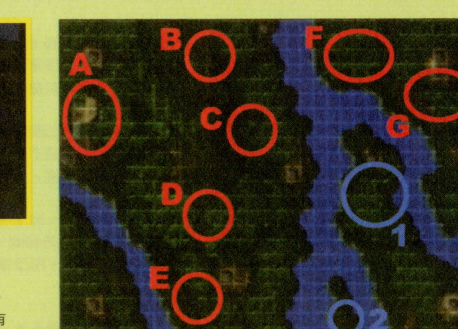
勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒古利明

終於也要開始反攻了，玩者要選擇先進攻「查布羅」哪一個部份，而在這段故事之中，其實後的分別不是太過大，除了「重高達」之外，亦不會因為先後選擇而有甚麼的隱藏機體取得，所以可以依次序的玩便可以了。

第29話
アクシズの使者

如果大家是先選擇玩「STAGE 31」的話，在這話之中的BOSS人物「古利明」便會在戰鬥開始之前撤退，所以如果大家想得到更多資金和經驗值的話，便要先玩這版了。

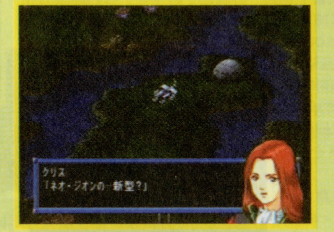
在這場戰鬥之中，玩者取要小心的便是在戰鬥之中的行動路線，在最初時，由於全部敵人也是在左邊的，所以應採取集中攻擊的方法，打開一個缺口，直接向敵人發動攻擊，盡量將在前方的敵人先行消滅，之後便要開始第二部的行動。



在消滅前方的四隊敵軍之後，便要將主力部隊向前移動，向在據點的古利明發動攻擊，而另外的部隊便要拆回右上方，迎擊在這地方出現的敵方增援，而這裡的敵人是有極高回避能力的「漢布拉比」，所以在出擊的機體之中，最好要有「集中」或是「必中」的機體在內。

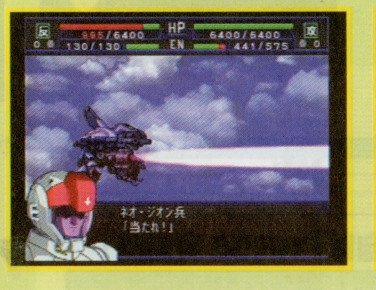


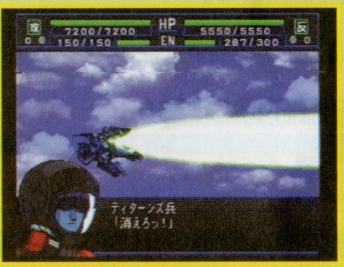
而這話之中的BOSS「古利明」，是一個極之難對付的人物，他所駕駛的是「巴奧」，亦即是大家非常熟悉的「龍飛」，這機體本身沒有甚麼特別的能力，反而是「古利明」本身的能力非常強，不論是命中力和回避能力也是非常高的，而且因為「古利明」會在「巴奧」的HP不足15565的情況之下撤退，所以要小心的控制攻擊的節奏和多點利用「援護攻擊」來取得熟練度。











敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巴奧（バウ）	古利明（グレミー）	1	31130	39	7800	哈囉
卡碧尼MkⅡ（キュベレイMkⅡ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	7400	32	3000	MAGNET COATING
卡碧尼MkⅡ（キュベレイMkⅡ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	7400	32	3000	-
卡碧尼MkⅡ（キュベレイMkⅡ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	2	7400	31	3000	-
R札查（R・ジャジャ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	7400	32	2000	-
R札查（R・ジャジャ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	7400	31	2000	-
R札查（R・ジャジャ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	7400	31	2000	REPAIR KIT S

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
加煞D[MA]（ガザD）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	2	6400	32	1200	-
加煞D[MA]（ガザD）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	6400	31	1200	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多歷臣（ドライセン）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	2	7200	32	2200	-
多歷臣（ドライセン）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	7200	31	2200	無針アンプル劑

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多歷臣（ドライセン）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	2	7200	32	2200	-
多歷臣（ドライセン）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	7200	31	2200	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
加煞D[MA]（ガザD）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	6400	32	1200	-
加煞D[MA]（ガザD）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	2	6400	31	1200	-

敵軍增援機體[F]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	逸札（ヤザン）	1	25720	39	6500	對BEAM COATING
漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	7200	32	1500	-
漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	7200	31	1500	-

敵軍增援機體[G]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
貝鐸[MA]（バウンド・ドック）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	2	8000	32	3000	-
貝鐸[MA]（バウンド・ドック）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	8000	31	3000	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
自選13機	

自軍增援機體[2]（第4回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
飛影	飛影

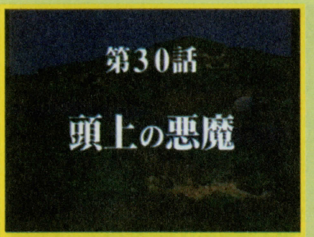
SCENE 6「查布羅奪還編」

STAGE 30 頭上之惡魔

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：擊倒札比尼

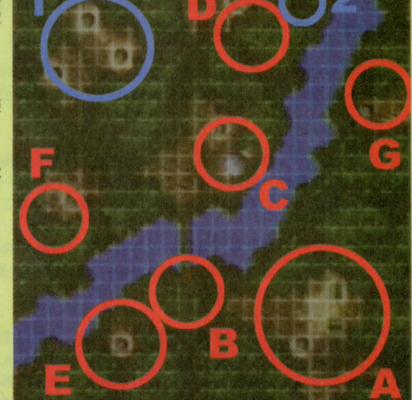


一看便知這話又是和《機動戰士 第08MS小隊》有關了，而事實上，在這話之中，敵人主力當然是舊自護軍的殘黨，而在這場戰鬥之中，玩者在一開始之時便要立即向敵軍右下的主力全速前進，這有助之後的戰鬥。

而玩者首先會遇上的阻礙便是在河邊的部隊，部隊的戰力不強，所以可以輕易對付，不過，最重要的便是不要在這裡逗留太久，應立即過河，繼續前進。在過河之後，便要向右下方全速前進，要在第5回合敵軍的增援到達前通過。

說說敵軍初期機體，除了「亞布煞拉斯III」的攻擊力最強之外，其實在陣中的「老虎CUSTOM」也不容忽視的，相信大家對付過之前的「羅列斯」，也會有這種感覺了。而至於「札米路」方面程遠是最麻煩的一點，幸而由於中率偏低，所以讓高擊攻力的機體先行，先將「札米路」消滅便可以了。

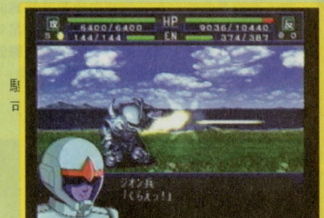


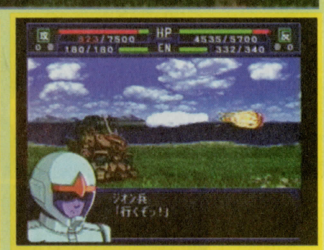


相信大家一定不可能在5回合之內將所有的敵人消滅，所以，最好小心一點敵人的援軍，首先，這些是「死亡先鋒」的部隊，亦即是大家俗稱為「紅眼鏡」的MS，他們的戰力相當高，尤其是其光能盾，而主將「札比尼」更加是中心人物，他所駕駛的MS除了有極高的HP和戰鬥力之外，他在機體的HP跌至13100之時便會撤退，不過，要在一擊之內擊中他，而且破壞力要有13100或以上是很難的事，尤其是機體同樣有光能盾的裝備，大家一定要利用攻擊力最強的兩部機體作援護攻擊，而且最好是要有「熱血」，這樣才有機會擊倒「札比尼」，取得這話的熟練度。

而在最後便是要到版圖右下方，將由「基利亞斯」駕過由於他是會一直站在補給點之上作戰，所以，最好避免給他回氣的機會。







自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
亞布煞拉斯II（アプサラスII）	愛娜（アイナ）
自選12機	

自軍增援機體[2](第7回合自軍PHASE完結時)

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
亞布煞拉斯III（アプサラスIII）	基利亞斯（ギリアス）	1	40000	39	13000	米洛夫斯基粒子槽
渣古III（ザクIII）	自護兵（ジオン兵）	2	7500	32	2800	-
渣古III（ザクIII）	自護兵（ジオン兵）	2	7500	31	2800	-
紅勇士J（ゲルググJ）	自護兵（ジオン兵）	1	6400	32	1700	彈匣
紅勇士J（ゲルググJ）	自護兵（ジオン兵）	2	6400	31	1700	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎CUSTOM（グフカスタム）	自護兵（ジオン兵）	1	6400	32	2300	
老虎CUSTOM（グフカスタム）	自護兵（ジオン兵）	2	6400	31	2300	

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
札米路（ザメル）	自護兵（ジオン兵）	2	7500	32	2000	-
札米路（ザメル）	自護兵（ジオン兵）	1	7500	31	2000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎CUSTOM（グフカスタム）	自護兵（ジオン兵）	1	6400	32	2300	火星井
老虎CUSTOM（グフカスタム）	自護兵（ジオン兵）	1	6400	32	2300	-
老虎CUSTOM（グフカスタム）	自護兵（ジオン兵）	1	6400	31	2300	-

敵軍增援機體[E](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
比加・基洛斯（ベルガ・ギロス）	札比尼（ザビーネ）	1	26200	39	8000	撲克同盟紋章
亞布煞拉斯II（アプサラスII）	CROSS BONE兵（クロスボーン兵）	2	20900	32	3800	-

敵軍增援機體[F](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
狄蘭・遜（デナン・ゾン）	CROSS BONE兵（クロスボーン兵）	2	7000	32	2000	
狄蘭・遜（デナン・ゾン）	CROSS BONE兵（クロスボーン兵）	1	7000	31	2000	-

敵軍增援機體[G](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
狄蘭・遜（デナン・ゾン）	CROSS BONE兵（クロスボーン兵）	1	7000	32	2000	-
狄蘭・遜（デナン・ゾン）	CROSS BONE兵（クロスボーン兵）	2	7000	31	2000	-





SCENE 6「查布羅奪還編」

STAGE 31 古烈布斯之亡靈（グリプスの亡靈）

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

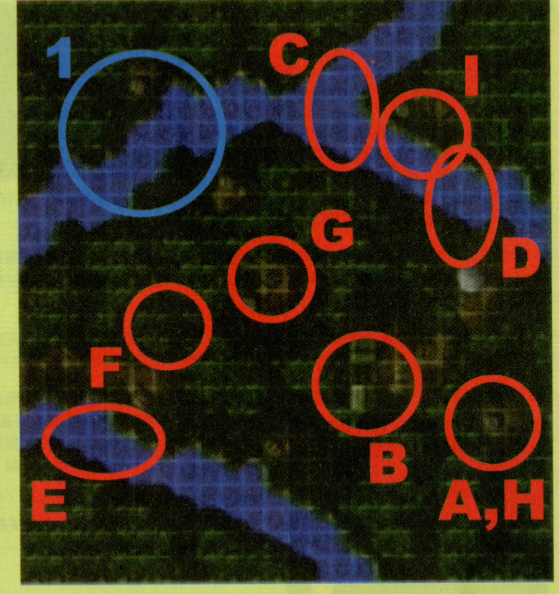
熟練度取得條件：擊倒尊尼

第31話

グリプスの亡霊

這場在「查布羅」西邊進行的戰事，是決定大家能否得到「重高達」，如果大家將這話放在「STAGE 29」之前玩的話，便不會有第二次的敵軍增援出現，亦不會有「重高達」的出現，所以，大家亦不可以取得這部機體。其實只要大家將這話放在「STAGE 29」之後玩便可以了。

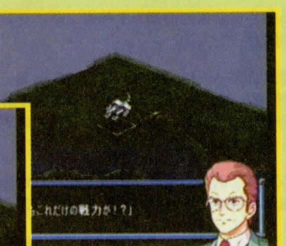
雖然這之中要取得「重高達」是非常重要的事，不過，這話的熟練度是要靠擊倒「尊尼」所駕駛的「THE ・O」，而這話的戰鬥是可以慢慢來的，因為敵人的援兵基本上只有「THE ・O」而已，而如果大家是先玩「STAGE 29」的話，便會加上3部機，一部是「重高達」而另外兩部便是「高達MKII」。

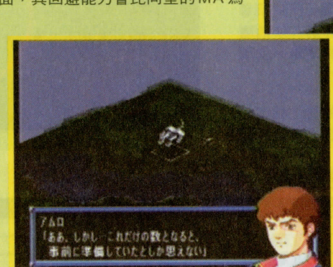


大家沒有看錯，是「高達MKII」，而且是HP 達18000的「高達MKII」，所以大家一定要小心。而因為這話之中大部份的敵人身上的兵器也是光線兵器，所以在河之中作戰是這話的要訣，尤其是對付在右上角的「重高達」，由於他只有光線兵器，所以在水中和他作戰便會佔有絕對的優勢。

另一方面，由於這話之中的敵人全部也是「機動戰士」，所以對付的時候便要有一定的命中率才可以達到目標，幸而只有3部機是MA，而至於MS方面，其回避能力會比同型的MA為低，這亦令這話的戰鬥不至太過艱難。

而「重高達」方面，由於沒有因為HP低落而撤退的條件，所以大家可以任意的攻擊，最重要是在最後一擊一定要留給「嘉美尤」來發出，只有這樣做才可以取得這機體，增加自軍的戰力。















自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
自選13機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
貝鐸[MS]（バウンド・ドック）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	2	8000	32	3000	-
貝鐸[MS]（バウンド・ドック）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	2	8000	31	3000	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
漢布拉比[MS]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	2	7460	32	1500	-
漢布拉比[MS]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	7460	31	1500	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	2	7460	32	1500	-
漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	7460	31	1500	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
貝鐸[MA]（バウンド・ドック）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	2	8000	32	3000	-
貝鐸[MA]（バウンド・ドック）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	8000	31	3000	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	7460	32	1500	對BEAM COATING
漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	7460	32	1500	-
漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	7460	31	1500	-

敵軍初期機體[F]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
桀布蘭[MS]（ギャプラン）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	2	6950	32	1400	-
桀布蘭[MS]（ギャプラン）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	6950	31	1400	-

敵軍初期機體[G]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
桀布蘭[MS]（ギャプラン）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	6950	32	1400	-
桀布蘭[MS]（ギャプラン）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	2	6950	31	1400	-

敵軍增援機體[H]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
THE ・O（ジ・O）	尊尼（ジェリド）	1	39500	39	14000	PSYCO FRAME

敵軍增援機體[I]（敵軍機體少於9部之後的敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
重高達（サイコガンダム）	強化兵	1	26000	35	3500	超合金Z
高達MkII（ガンダムMkII）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	18000	35	2000	燃料倉S
高達MkII（ガンダムMkII）	泰坦斯兵（ティターンズ兵）	1	18000	35	2000	-



SCENE 6「查布羅奪還編」

STAGE 32　引導者，被引導的人（導く者，導かれるモノ）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒艾菲美

這已經差不多到達第1 部的終結之時，所以，這話之中的敵人其實不會再是單一的種族又或者紅組織，而是集合各個不同組織的機體，而自軍方面，在這話開始之時，除了會由「飛龍要塞」作頭領之外，各作品的主角機亦會同時出現。



因為在這話之中敵人的數量比較多，亦因為眾多的主角機也在這話之中齊集，所以玩者應該將自軍分成多個小隊作戰，同時消滅不同位置的敵人。至於「飛龍要塞」方面，亦可以在版圖中央的回復點上靜待機會出擊，亦可以在這些回復點上使用MAP 兵器為小隊開路。

敵人方面，分佈的範圍非常廣，而初期的機體方面，最強的便是「無敵戰艦泰爾」，這敵人的強處便是射程較遠，不過，由於命中率不是太高，所以最好讓「SHINING GUNDAM」等有高機動能力的機體出擊對付；至於其他的敵人，實力也相當平均，所以用甚麼機體對付也可以的。

敵人的增援會在機體數量不足9部時才出現，所以玩者要小心的預備一下，因為如果在自軍的機體大量移動之後才令敵軍的機體達到9 部以下，當敵人增援出現之時，便會非常危險，所以這方面的策略是好好的研究一下。

而敵軍增援的機體方面，不算是太強，不過在出現位置方面，則比較麻煩，而且因為其中一隊便是在自軍出現的位置，所以玩者一定要在開始的時候便將所有的成員移走。而另一方面，由於要預備敵方第二次的增援，所以自軍不應上太前，應盡量保持者中央的回復點附近作戰。因為在敵軍第一次增援出現之後，只要機體數量不足9 部，第二次的增援便會出現。

而敵軍第二次的增援之中，當然以「艾菲美」的實力最高，而且，她會在機體「柏路仙．力佳度」的HP 跌至11000 之時便撤退，所以最好可以用一部有熱血的強力機體，配以超力電磁俠的援護攻擊來消滅她。

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	7775	35	2000	-
溶岩獸惡魔（マグマ獸デモン）	人工知能	2	8615	32	2300	-
溶岩獸惡魔（マグマ獸デモン）	人工知能	1	8615	31	2300	-

敵軍初期機體[B]

DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	6510	35	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	6510	32	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	6510	31	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	6510	31	800	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	7775	35	2000	-
機械雷電鬼（メカ雷電鬼）	人工知能	1	8825	32	2400	-
機械雷電鬼（メカ雷電鬼）	人工知能	2	8825	31	2400	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	7775	35	2000	-
無敵戰艦泰爾（無敵戰艦ダイ）	人工知能	1	15200	32	5000	-
無敵戰艦泰爾（無敵戰艦ダイ）	人工知能	1	15200	31	5000	蔡百涵裝甲
無敵戰艦泰爾（無敵戰艦ダイ）	人工知能	1	15200	31	5000	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	7775	35	2000	-
空中戰車	人工知能	1	6400	32	2000	-
空中戰車	人工知能	2	6400	31	2000	-

敵軍增援機體[F]（敵軍機體9 部以下後的敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	7775	35	2000	-
MEGABOOST．多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	7775	32	2000	-
MEGABOOST．多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	2	7775	31	2000	-

敵軍增援機體[G]（敵軍機體9 部以下後的敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	7775	35	2000	-
巨烈獸馬丹加（巨烈獸マダンガー）	人工知能	2	9480	32	2300	-
巨烈獸馬丹加（巨烈獸マダンガー）	人工知能	1	9480	31	2300	-

敵軍增援機體[H]（敵軍機體9 部以下後的敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	7775	35	2000	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	7250	32	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	7250	31	1900	火星井
班古斯（バンドック）	人工知能	1	7250	31	1900	-

敵軍增援機體[I]（敵增援後，敵軍機體再次在9 部以下後的敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
柏路仙．力佳度（ベルゼイン・リヒカイト）	艾菲美（アルフィミィ）	1	33000	39	10000	SOLAR CELL
艾斯多亞錫（アインストアイゼン）	？？？	1	9980	35	2600	撲克同盟紋章
艾斯多亞錫（アインストアイゼン）	？？？	3	9980	35	2600	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
新三一萬能俠1 號（ゲッタードラゴン）	流龍馬（リョウ）
彈劾王（ダンガイオー）	洛奴（ロール）
超力電磁俠（コン・バトラーV）	葵豹馬
閃光高達（シャイニングガンダム）	多蒙（ドモン）
艾多亞錫（アルトアイゼン）	（キョウスケ）
自選9 機	

自軍增援機體[2]（敵軍首次增援出現後的自軍PHASE）

機體	駕駛者
飛影	飛影

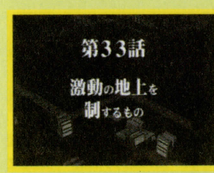
SCENE 6「查布羅奪還編」

STAGE 33　將激動之地上制壓之人（激動の地上を制するもの）

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：20回合內敵軍全滅



這是第1部的最後一話，而戰鬥是圍繞著在地上的「DEVIL GUNDAM」而展開，在這話之中，「飛龍要塞」是不能移動的，所以玩者要好好的守護他。在初期的戰鬥之中，玩者好像只可以從左邊的路前進，不過，在這裡其實有一條秘道的，那便是在左邊邊沿的牆壁，只要大家稍為攻擊一下便可以打破牆壁前進，不過大家最好便是在消滅第3回合出現的敵人增援後才這樣做，這樣全是因為要保護「飛龍要塞」的關係。

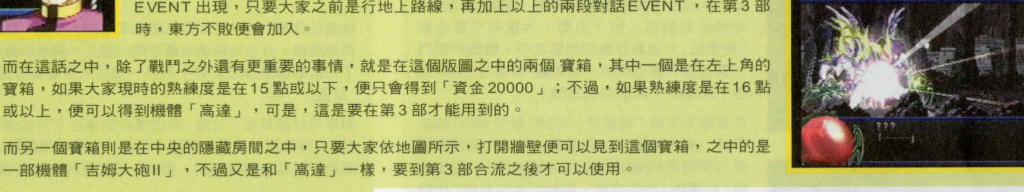
在這話之中，敵人的增援共有4次，其中以第2次的最為強勁，全部的機體也有超過10000的HP，而且亦可以說是在過往多話之中的BOSS機體，而最令玩者感到煩惱的便是這些機體會分佈在版圖的多個不同地方，令玩者要花一些時間來對付他們。



而這話的主角便是在第3回合出現的「DEVIL GUNDAM」，而和他出現的新機體「DEATH MASTER」，可以說是「MASTER GUNDAM」的「DEATH ARMY」版，然而，其戰鬥力與「MASTER GUNDAM」實在差很遠呢！

只要大家成功的消滅「DEVIL GUNDAM」，「MASTER GUNDAM」便會出現，而且亦會出現「石破天驚拳」的EVENT出現，而敵方的增援亦會再次出現，這時候，飛影亦會因為感應到阿祖等人有危險而出現在左下方。而當「MASTER GUNDAM」的HP被削去一半的時候，多蒙和東方不敗的對話EVENT便會出現。只要使用多蒙來消滅東方不敗，便再會有EVENT出現，只要大家之前是行地上路線，再加上以上的兩段對話EVENT，在第3部時，東方不敗便會加入。





而在這話之中，除了戰鬥之外還有更重要的事情，就是在這個版圖之中的兩個寶箱，其中一個是在左上角的寶箱，如果大家現時的熟練度是在15點或以下，便只會得到「資金20000」；不過，如果熟練度是在16點或以上，便可以得到機體「高達」，可是，這是要在第3部才能用到的。

而另一個寶箱則是在中央的隱藏房間之中，只要大家依地圖所示，打開牆壁便可以見到這個寶箱，之中的是一部機體「吉姆大砲II」，不過又是和「高達」一樣，要到第3部合流之後才可以使用。

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
GOD GUNDAM（ゴードガンダム）	多蒙（ドモン）
自選15機	

自軍增援機體[2](第回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
忍者高達（ガンダムシュピーゲル）	舒拜茲（シュバルツ）

敵軍初期機體[A]左下方(其餘反時針數)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	9600	35	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	9600	34	2000	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	9500	35	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	2	9500	34	2200	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	9600	35	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	9600	34	2000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	2	9500	35	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	9500	34	2200	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	9600	35	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	9600	34	2000	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	9500	35	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	2	9500	34	2200	-

敵軍增援機體[F](第3回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEVIL GUNDAM（デビルガンダム）	京二（キョウジ）	1	40000	51	9000	ULTIMATE 細胞

敵軍增援機體[G](第3回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH MASTER（デスマスター）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	9000	35	800	-
DEATH MASTER（デスマスター）	喪屍兵（ゾンビ兵）	3	9000	34	800	-

敵軍增援機體[H](第3回合敵軍PHASE）左下方（其他反時針數）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	9600	35	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	9600	34	2000	-

敵軍增援機體[I](第3回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	2	9500	35	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	9500	34	2200	-

敵軍增援機體[J](第3回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	2	8125	35	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	8125	34	800	-

敵軍增援機體[K](第3回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	2	7800	35	800	-
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	7800	34	800	-

敵軍增援機體[L](第3回合敵軍PHASE）由左至右

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
合體百鬼機械人（合體百鬼ロボット）	人工知能	1	21000	35	12000	-
合體百鬼機械人（合體百鬼ロボット）	人工知能	1	21000	34	12000	-

敵軍增援機體[M](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
合體巨烈獸加頓（合體巨烈獸ガートン）	人工知能	1	12000	35	2400	-
合體巨烈獸加頓（合體巨烈獸ガートン）	人工知能	1	12000	34	2400	-

敵軍增援機體[N](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
古尼頓（グレイドン）	人工知能	1	19950	35	8000	-
古尼頓（グレイドン）	人工知能	1	19950	34	8000	-

敵軍增援機體[O](第5回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY I（ブラッディI）	人工知能	1	15000	35	6000	-
BLOODY I（ブラッディI）	人工知能	1	15000	34	6000	-

敵軍增援機體[P](DEVIL GUNDAM 被擊倒後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MASTER GUNDAM（マスターガンダム）	東方不敗	1	54600	65	5000	撲克同盟紋章

敵軍增援機體[Q](DEVIL GUNDAM被擊倒後一個回合後的敵軍PAHSE)

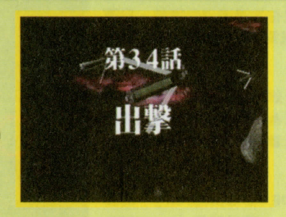
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多歷捷錫（アインストレジセイア）	？？？	1	67800	61	20000	I FIELD 發生器

第一部：地上激動編 完

第二部：宇宙激震編

SCENE 1「侵略編」
STAGE 34 出擊

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒馬士文



這是「宇宙激震編」的第一戰，當然，其實這段故事是應該和先前的「地上激動編」同步進行的，所以在以下的戰鬥之中，大家或者會覺得在遊戲之中的人物交替好像和「地上激動編」是互相呼應的。

在這話之中，玩者可以使用的機體和「地上激動編」之中的完全不同，而戰艦方面，則會是「勒・佳林」，而主力體方面，便是在隊中的「巨靈神」，如果大家在先前的「地上激動編」之中曾他改造的話，在這裡便可以得到真正的果了。

在「宇宙激震編」的第一戰之中，敵人的數量不是很多，而敵方增援方面更是加沒有的，所以玩者只要將眼前的敵人全部消滅便可以過版；而自軍方面，增援方面亦是欠奉的，所以大家一定要以現存的戰力來完成這話的戰鬥。



在這話之中，最強的敵人便是駕駛著「哈曼號」的「馬士文」，他的回避能力非常高，而且「哈曼號」的米加粒子砲的破壞力亦相當強橫，所以最好用有BEAM COATING的機體和他對抗，又或者用裝甲值高的機體，例如「巨靈神」和他正面對抗。另一方面，大家亦不要小看「安多拉」，因為在集的故事之中，戰艦的戰鬥力實在是不容忽視的，如果給「安多拉」的米加粒子砲擊中，真是非常危險。

而當敵方主將「哈曼號」的HP低於4000或以下時，馬士文便會立即撤退，所以大家最好便是利用所有的機體合力削去他的HP，最後利用「巨靈神」作主攻擊，再輔以女主角的「比斯烈達」作援護攻擊，這樣才有機會擊倒「馬士文」，取得這話之中的熟練度。







自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
比斯烈達（ヴァイスリッター）	艾茜玲（エクセレン）
巨靈神（グレンダイザー）	杜雷特（デューク）
百式	古華多羅（クワトロ）
GP-01Fb（ガンダム試作1號機Fb）	戈奧（コウ）
歷奇・戴瓦斯（リック・ディアス）	愛瑪（エマ）
愛美神（アフロダイ）	瑪莉亞（マリア）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
哈曼號（ハンマ・ハンマ）	馬士文（マシュマー）	1	8000	13	8000	BIO SENSOR
安多拉（エンドラ）	哥頓（ゴットン）	1	15000	9	8000	BOOSTER
加魯士J（ガルスJ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	2	4500	5	1100	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
渣古改（ザク改）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	2	3200	6	1000	-
渣古改（ザク改）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	3200	5	1000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
渣古改（ザク改）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	3200	6	1000	-
渣古改（ザク改）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	2	3200	5	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
瑞沙（ズサ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	5000	6	1200	-
瑞沙（ズサ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	5000	5	1200	-
瑞沙（ズサ）	新自護兵（ネオ・ジオン兵）	1	5000	5	1200	REPAIR KIT S

SCENE 1「侵略編」
STAGE 35 從月面來的戰士（月からの戰士）



勝利條件：敵軍全滅
敗北條件1：自軍全滅
敗北條件2：艾露被擊落
熟練度取得條件：敵方增援出現時將敵初期機體全滅

在「侵略編」的作戰之中，筆者會選取「從月面來的戰士」和「被捲起的風暴，正義之拳」兩話先玩，因為這樣可以令自軍的戰力先得以增強，以及可以令到可以擊殺的敵人數量達至最多。

如果大家順序玩這話的話，在版圖之上的出現位置便會有所不同，敵人將會自軍四邊出現，包圍著自軍的部隊，不過，如果是先玩這話的話，便會變成自軍在最上方，而所有的敵人會在自軍之下，這樣便對進攻非常有幫助。

在這話的作戰之中，要取得熟練度其實一點也不容易，因為敵方的初期機體也有12部，所以要在4回合之內全部消滅，實在不是一件簡單的工作。首先，因為所有的敵人也是在自軍下方，所以可以順序來解決，不過，如果大家對自己的戰力有信心的話，大可以兵分兩路，分左右兩邊攻擊不同的敵人，務求以最快的速度解決敵人。而以上的做法其實除了可以取得熟練度之外，外外一個目的便是要迎接在第4回合敵軍PHASE之中出現的同伴「艾露」。

如果可以趕及在「艾露」未出現前到達右下方的殞石地帶的話，這樣「艾露」便有機會避過4部「飛碟獸」的集中攻擊，否則，4部「飛碟獸」便會全力攻擊「加比拉・迪多拿」，好運的話可以全部避過的，否則，「加比拉・迪多拿」極有可能會被擊落。





自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
巨靈神（グレンダイザー）	杜雷特（デューク）
自選5機	

自軍增援機體[2]（第回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
加比拉・迪多拿（ガーベラ・テトラ）	艾露（エル）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	1	4300	7	1600	-
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	1	4300	6	1600	APOGEE MOTOR
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	1	4300	6	1600	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3300	7	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3300	6	1000	無針アンプル劑
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3300	6	1000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	2	3300	7	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3300	6	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	2	4300	7	1600	-
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	1	4300	6	1600	彈匣

敵軍增援機體[E]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	2	4300	7	1600	-
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	2	4300	6	1600	-

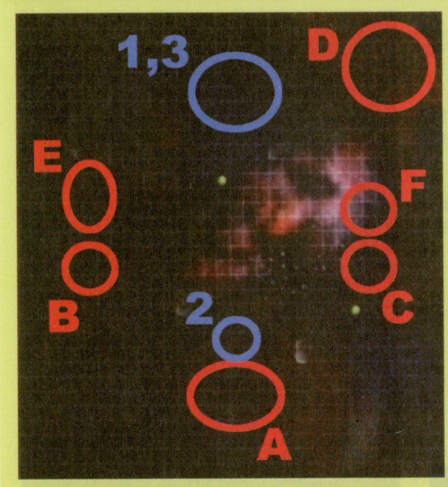
SCENE 1「侵略編」

STAGE 36 被捲起的風暴，正義之拳（巻き起これ嵐，正義の拳）

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：擊倒葛文



第36話

巻き起これ嵐・正義の拳法

在這話戰鬥之中，主角應該是「阿龍」，不過在早段的戰鬥之中，他是未出場的，反而，敵人方面是「比加星」派來的「小型飛碟」和「飛碟獸」，所以在早段的戰鬥，主角似乎應該是「杜雷特」才對。

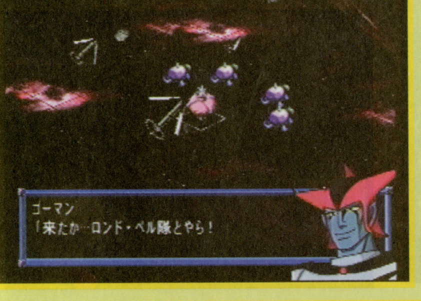
由於敵人的實力不是很高，所以實在不難應付的，而在敵陣之中，最強的便是由「葛文」所駕駛的「馬煞賓」，這巨大碟的HP 有18000 ，而且會在HP 餘下5700 或以下時便撤退，所以大家要精打細算一點，最好便是利用現時應該已經有「熱血」的「巨靈神」來作主攻，利用「熱血」的必殺技再加上女主角的攻擊，應該可以令「馬煞賓」倒下來的。

而自軍的行軍路線則應該是一直的向下移，直至版圖的正中心位置附近為止，因為如果不移動的話，除了會浪費TURN數之外，更會被在第3回合出現的敵方增援圍困，情況會變得極度惡劣，為了方便戰鬥和安全計，移至版圖中央作戰是最好不過的。

在敵方的增援之中，最強的當然是「狄鏢煞旦6」，而這時候，自軍的增援亦會到達，而這次出現的便是「阿龍」和他的同伴，而他們的出現位置會是在自軍初出現的地點，剛好是在「狄鏢煞旦6」的旁邊，所以有直接交戰的機會，不過，在這之前最好先令「阿龍」的氣力達到130或以上，令他可以合身成為「功夫漢」，這樣才可以有足夠的能力對抗「狄鏢煞旦6」。

而當「狄鏢煞旦6」的HP 低於7200 或以下時，狄鏢煞旦便會撤退，在這裡大家有兩個選擇，不過目標只有一個，便是以一部有強力攻擊的機體，加上女主角機的援護攻擊，便可以擊破「狄鏢煞旦6」。

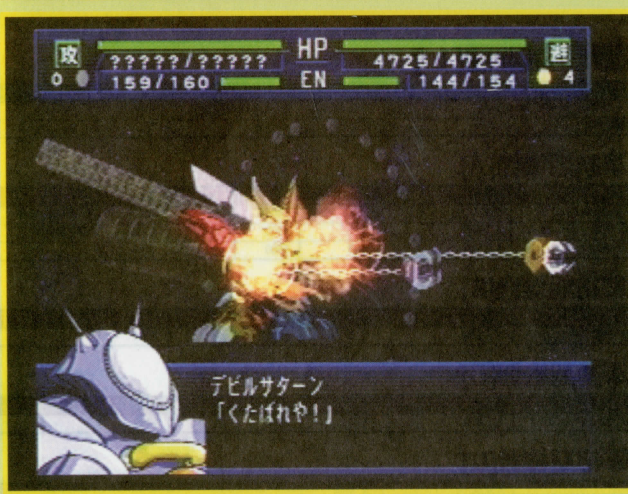












敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
馬煞賓（マザーバーン）	葛文（ゴーマン）	1	19000	14	12000	對BEAM COATING
飛碟獸基路基路（en 盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	1	4300	7	1600	蔡百涵裝甲
飛碟獸基路基路（en 盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	1	4300	7	1600	-
飛碟獸基路基路（en 盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	2	4300	6	1600	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3300	7	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	2	3300	6	1000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3300	7	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	2	3300	6	1000	-

敵軍增援機體[D]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
狄鏢煞旦6（デビルサターン6）	狄鏢煞旦（デビルサターン）	1	18000	14	7000	MAGNET COATING
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	1	5000	7	2000	-
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	3	5000	6	2000	-

敵軍增援機體[E]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	1	4800	7	2000	燃料倉S
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	1	4800	7	2000	-
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	1	4800	6	2000	-

敵軍增援機體[F]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	2	4800	7	2000	-
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	4800	6	2000	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
巨靈神（グレンダイザー）	杜雷特（デューク）
自選6機	

自軍增援機體[2]（敵軍增援出現後）

機體	駕駛者
劍龍（ケンリュウ）	阿龍（ロム）

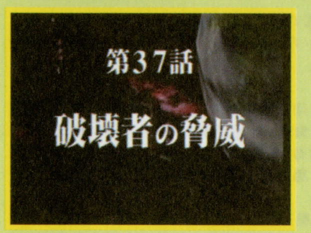
自軍增援機體[3]（敵軍增援出現後）

機體	駕駛者
BLUE JET（ブルー・ジェット）	阿積（ジェット）
ROD DRILL（ロッド・ドリル）	阿洛（ドリル）
強化裝甲（パワーライザー）	蓮娜（レイナ）
TRIBLE JIM（トリブル・ジム）	占美（ジム）

SCENE 1「侵略編」

STAGE 37　破壞者之威脅

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒狄鏢煞旦6



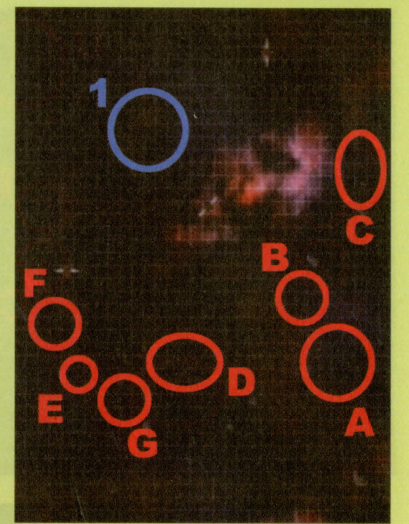
大家應該會留意到，這話的熟練度取得條件是要擊倒「狄鏢煞旦6」，不過，在初期敵人機體之中根本沒有這機體的存在，而且，如果大家是順次序來玩的話，在這話之中根本沒有甚麼的增援出現，所以，順次序玩的話，理論上在這話之中是不可能取得熟練度的。

而唯一的方法便是先玩「被捲起的風暴，正義之拳」這版，之後再玩這話之時，在第3回合便會多了一批敵軍的增援出現，而之中便會有「狄鏢煞旦6」的存在，至於熟練度，亦是在他身上取得的。

不論大家是否順次序來玩，這話之中的敵人數量其實不算是太多，而主要便是由「布查」率領的「MEGABOOST」部隊，這些敵人戰鬥力不是太強，只是裝由比較厚，要對付便要花一點的時間，而且大家要小心在「布查」的機體「班多古」之上的MAP 兵器，在必要時大家可以使用女主角的精神能力「脫力」，令「布查」無法有足夠的氣力發射MAP 兵器。

而另一方面，大家要小心和「班多古」一起的「MEGABOOST ‧ 多拉斯度」，這4部機體不知為何，會不攻擊自軍的機體，轉向右飛行，為了不浪費任何的時間，大家應先截殺他們，再對付其他的敵人。

這話之中的兩部BOSS 機體，也會因為機體的HP 被削而撤退的，「班多古」的HP 界限是8000；而「狄鏢煞旦6」的則是5400，不過，在熟練度上有所影響的便只是「狄鏢煞旦6」而已，不過，如果大家認為熟練度不重要的話，大可以放棄，因為在這話之中，真正要打的敵人數目不多，理應可以極快完成，這樣便可以在過版之後選擇更好的「特殊能力」。



















自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
勒．佳林（ラー．カイラム）	布拉度（ブライト）
自選7機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班多古（バンドック）	布查（ブッチャー）	1	16000	13	10000	V-UP UNIT(W)
MEGABOOST‧多拉斯度（メカブースト‧トラシッド）	人工知能	1	5500	7	2000	蔡百涵裝甲
MEGABOOST‧多拉斯度（メカブースト‧トラシッド）	人工知能	3	5500	7	2000	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABOOST‧多拉斯度（メカブースト‧トラシッド）	人工知能	3	3300	7	1400	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABOOST‧加比丹（メカブースト‧ガビタン）	人工知能	3	3300	7	1400	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABOOST‧加比丹（メカブースト‧ガビタン）	人工知能	1	3300	7	1400	燃料倉S
MEGABOOST‧加比丹（メカブースト‧ガビタン）	人工知能	2	3300	7	1400	-

敵軍增援機體[E]
（第3回合敵軍PHASE[必要先完成被捲起的風暴，正義之拳才會出現]）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
狄鏢煞旦6（デビルサターン6）	狄鏢煞旦（デビルサターン）	1	18000	15	7000	MAGNET COATING

敵軍增援機體[F]
（第3回合敵軍PHASE[必要先完成被捲起的風暴，正義之拳才會出現]）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	3	4800	7	2000	-

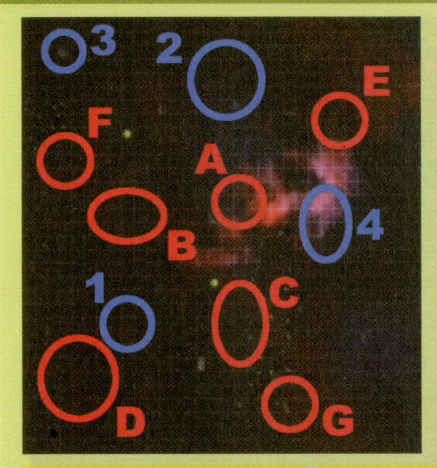
敵軍增援機體[G]（第3回合敵軍PHASE[必要先完成被捲起的風暴，正義之拳才會出現]）

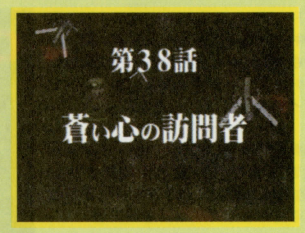
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	3	4800	7	2000	-

SCENE 1「侵略編」

STAGE 38　蒼心之訪問者

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：艾露沙古、黑獅子、鳳雷鷹、爆龍任何一機被破壞
熟練度取得條件：在第2回合自軍增援出現前擊落3部敵機





這話便是在「宇宙激震編」之中，《忍者戰士 飛影》中的人物的初出場，而和在「地上激動編」之中的是一個呼應，因為這便是「洛美娜」和「祖」等人正準備降下地球的時候，不過，在這場戰鬥之中，雖然他們4人只在這裡逗留4個回合，不過卻又是決定玩者能否取得熟練度的關鍵。

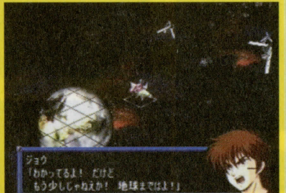
在戰鬥開始的時候，便只有「洛美娜」、「祖」、「米高」和「莉莉」參戰，而且「洛美娜」更加是不能控制的成員，會自行向敵人發動攻擊，不過由於她的戰鬥能力也算不俗，所以大可以任她自由行動。而熟練度方面，便是要在自軍第一次增援到達之前將3機或以上的敵人消滅，本來看似很難，不過其實非常簡單，基本上只要令「祖」、「米高」和「莉莉」向上進攻便可以，先以兩機合力解決一部敵機，之後再由一機向第二機發動攻擊，這樣，到敵軍PHASE 開始時，敵人向3 人發動攻擊，便可以使用「忍者殺法」將敵機一一消滅。

在第2回合自軍增援到達之後，便應第一時間向下移動，以截擊向下方移動的敵機，而另一方面，其實大家亦不用太過落力的利用攻擊力強大的「祖」、「米高」和「莉莉」殺敵，就算是在第3回合出現了「飛影」，然而他們也會在第4回合撤退，在達成熟練度條件之後，可以要他們好好的休息一下吧！

在之後，戰鬥的任務便交回玩者主力的手上，不過，這時候敵人的增援亦會到達，這些增援的戰鬥力不是太高，尤其是之中的「空中戰車」，絕對是大家升LEVEL 的極品。



當然，之中的「基路」才是真正的敵人，幸運的是這次他被擊倒之後不會變成「BLOODY II」繼續作戰，不過，他的出現只有1個回合而已，所以大家如果要得到他身上的道具「超合金Z」的話，便要想辦法一早便站在地方等待他的到來，而且在1回合之內擊倒他。







敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000	8	1900	MAGNET COATING
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000	8	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000	7	1900	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4300	8	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	2	4300	7	1500	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4300	8	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	2	4300	7	1500	-

敵軍增援機體[D](第4回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY I（ブラッディI）	基路（ギル）	1	25000	15	11000	超合金Z
空中戰車	人工知能	1	4000	8	2000	火星井
空中戰車	人工知能	1	4000	8	2000	-
空中戰車	人工知能	2	4000	7	2000	-

敵軍增援機體[E](第4回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	1	5000	8	2000	REPAIR KIT S
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	1	5000	8	2000	-
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	1	5000	7	2000	-

敵軍增援機體[F](第4回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	2	4800	8	2000	-
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	1	4800	7	2000	-

敵軍增援機體[G](第4回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	4800	8	2000	-
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	2	4800	7	2000	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
艾露沙古（エルシャンク)[不能控制]	洛美娜（ロミナ）
黑獅子	祖（ジョウ）
鳳雷鷹	莉莉（レニー）
爆龍	米高（マイク）

自軍增援機體[2](第2回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
自選7機	

自軍增援機體[3](第3回合自軍PHASE完結)

機體	駕駛者
飛影	飛影

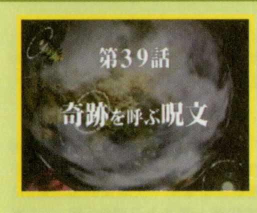
自軍增援機體[4](第5回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
劍龍（ケンリュウ）	阿龍（ロム）
BLUE JET（ブルー・ジェット）	阿積（ジェット）
ROD DRILL（ロッド・ドリル）	阿洛（ドリル）
強化裝甲（パワーライザー）	蓮娜（レイナ）
TRIBLE JIM（トリプル・ジム）	占美（ジム）

SCENE 1「侵略編」

STAGE 39　呼喚奇跡的咒文（奇跡を呼ぶ咒文）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件1：自軍全滅
敗北條件2：NADESHIKO 被破壞
熟練度取得條件：擊倒京二



在這話之中，「NADESHIKO」部隊被困在護罩之下，所以一定要解破這護罩才可以離開，所以破壞這護罩是首要的任務，不過，這話之中其實有兩個方法可以解破，第一，便是可以直接的以武力破壞護罩；第二，便是利用在第3回合出現的問題分歧來解開護罩的密碼，在這裡的選擇有兩個，分別是「アオイチキュウハダレノモノ」和「ミドリチキュウハダレノモノ」，而正確的答案是「アオイチキュウハダレノモノ」。

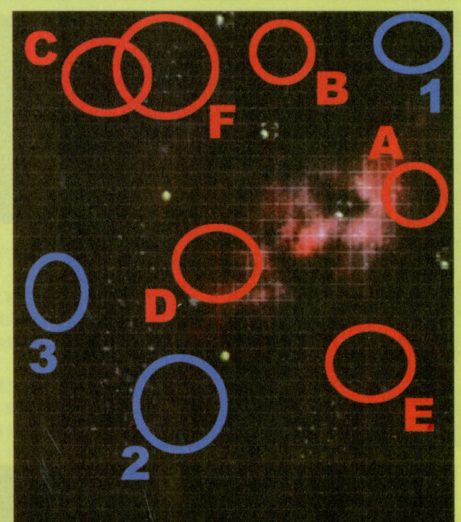
如果大家選擇接攻擊的話，也不是難事，因為無個裝置的HP只有1000而已，不論大家用哪種方法，只要解開罩，自軍的增援便會出現，這時候，先前在護罩之中的「NADESHIKO」部隊其實沒有必要立即離開，因為在護罩外的敵人也不是太強，而且在自軍增援出現後的第二個回合的敵軍PHASE，敵軍的增援亦會出現，所以太急出外便可能會被敵方的增援撞個正著。

而這話最重要的敵人便是在增援之中的「DEVIL GUNDAM」，不過，這時候不會見到「多蒙」等人出現，反而，在這場戰鬥之中，EVENT 方面是要玩者先將「DEVIL GUNDAM」消滅，又或者是令他的HP 跌至30% 以下，當然，如果大家要取得在他身上的「ULTIMATE 細胞」，便要將他消滅，而這亦是取得熟練度的方法。

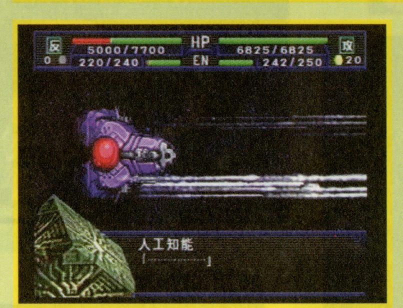
正當「DEVIL GUNDAM」被消滅的同時，「多蒙」、「東方不敗」和「亞莉比」會在左邊出現，不過以他們出現的位置，在戰鬥之中可以起的作用實在不大，大家其實可以不理會他們，反正他們在戰鬥完結之後，暫時也不會加入。

















自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
NADESHIKO（ナデシコ）	由利加（ユリカ）
艾斯特巴利斯・空戰加爾（エステバリス・空戰ガイ）	加爾（ガイ）
艾斯特巴利斯・陸戰明人（エステバリス・陸戰アキト）	明人（アキト）

自軍增援機體[2]（在破壞所有衛星後的自軍PHASE / 第3回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
自選8機	

自軍初期機體[3]（勒・佳林等增援出現後的第3回個合自軍PHASE）

機體	駕駛者
閃光高達（シャイニングガンダム）	多蒙（ドモン）
MASTER GUNDAM（マスターガンダム）	東方不敗
NOBLE GUNDAM（ノーベルガンダム）	亞莉比（アレンビー）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巴達（バッタ）	人工知能	2	3300	9	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	1	3300	8	1000	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3850	9	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3850	8	1200	宇宙そろばん
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3850	8	1200	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
鐳射驅逐艦湯保（レーザー驅逐艦トンボ）	人工知能	1	7700	8	4000	無針アンプル劑
巴達（バッタ）	人工知能	2	3300	9	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	1	3300	8	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
鐳射驅逐艦湯保（レーザー驅逐艦トンボ）	人工知能	1	7700	8	4000	資金10000
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3850	9	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	2	3850	8	1200	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
鐳射驅逐艦湯保（レーザー驅逐艦トンボ）	人工知能	1	7700	9	4000	蔡百涵裝甲
巴達（バッタ）	人工知能	1	3300	9	1000	BOOSTER
巴達（バッタ）	人工知能	1	3300	9	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	1	3300	8	1000	-

敵軍增援機體[F]（第回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEVIL GUNDAM（デビルガンダム）	京二（キョウジ）	1	38000 / 40400	16	9000	ULTIMATE 細胞
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	4	4510	8	800	-

SCENE 2「侵略者編」

STAGE 40 憤怒的魔神

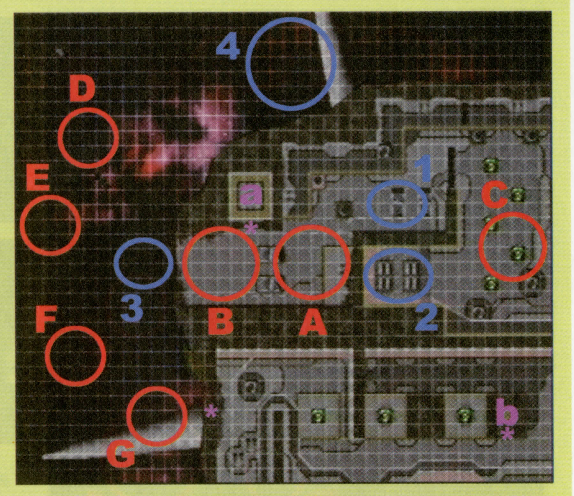
勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：在第5回合自軍增援出現之前將敵人全部消滅







第40話

怒りの魔神

大家還記得在「地上激動編」之中被送上宇宙的隊伍呢？對了！便是在之前被送上宇宙的鐵甲萬能俠隊，在這話之中，初期的機體便只有3部鐵甲能俠隊的成員，而要對付的敵人則有8部……

這話的熟練度其實不難取得，因為要在5回合之內將敵方初期的8部機體全部消滅。所以在第一部時，選擇送上宇宙的機體，反而應該選已經改造過的，這樣的話，在這話之中的戰中便會變得更加簡單和容易。而且在這話之中亦有兩個隱藏的寶箱，第一個便是在敵人初期部隊後面的房間之中，只要擊毀房門便可以成功取得一部「力奇．戴瓦斯」，至於另一個在哪裡呢？便是在下方盡頭的房間之中，大家只要依地圖所示，擊毀「*」位置的牆壁，便可以找到。



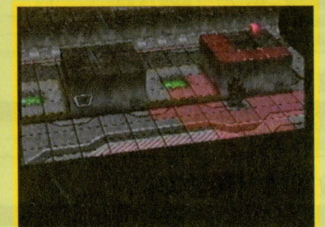
不過，下方的隱藏寶箱其實有一點難度，難度不是難找，而是因為要先對付所有的敵人，才會有空間讓自軍的隊員下移，前往取得這有20000資金的寶箱。

而在基地之內出現的「涼子」、「泉」和「光」，其責任亦非常重要，因為要達成熟練度，她們的戰鬥亦非常重要，因為所謂的初期機體，原來是連這裡出現的機體也計算內的，大家要小心這一點。



反而在宇宙空間之中出現的自軍增援好像沒有多大的作用，因為位太過高，所以應該要盡量使用移動力高的機體作先鋒，趕往下方支援其他的同伴，而有「加速」的成員更加是這話之中極之重要的人物，而大家亦可以利用「NADESHIKO」的MAP兵器為眾人開路，這樣可以君快過版的速度。





自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）／鐵甲萬能俠2號（グレートマジンガー）	兜甲兒／劍鐵也
戴安娜A（ダイアナンA）／維納斯（ビューナスA）	弓靜文（さやか）／炎純（ジュン）
大鐵牛（ボスボロット）	波士（ボス）

自軍增援機體[2](第3回合敵軍增援出現後)

機體	駕駛者
艾斯特巴利斯・0G涼子（エステバリス・0Gリョーコ）	涼子（リョーコ）
艾斯特巴利斯・0G泉（エステバリス・0Gイズミ）	泉（イズミ）
艾斯特巴利斯・0G光（エステバリス・0Gヒカル）	光（ヒカル）

自軍增援機體[3](第5回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
NADESHIKO（ナデシコ）	由利加（ユリカ）
艾斯特巴利斯・0G明人（エステバリス・0Gアキト）	明人（アキト）
艾斯特巴利斯・0G加爾（エステバリス・0Gガイ）	加爾（ガイ）

自軍增援機體[4](第6回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
巨靈神（グレンダイザー）	杜雷特（デューク）
自選7機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
佐洛（ジョロ）	人工知能	2	3675	11	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3675	10	1200	宇宙そろばん
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3675	10	1200	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巴達（バッタ）	人工知能	2	3105	11	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	2	3150	10	1000	-

敵軍增援機體[C](第3回合自軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巴達（バッタ）	人工知能	2	3105	11	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	2	3150	10	1000	-

敵軍增援機體[D](第5回合自軍增援出現後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	2	5000	11	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000	10	1900	-

敵軍增援機體[E](第5回合自軍增援出現後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
沙曼（シャーマン）	人工知能	2	4515	11	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4515	10	1500	-

敵軍增援機體[F](第6回合自軍增援出現後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4515	11	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4515	10	1500	火星丼
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4515	10	1500	-

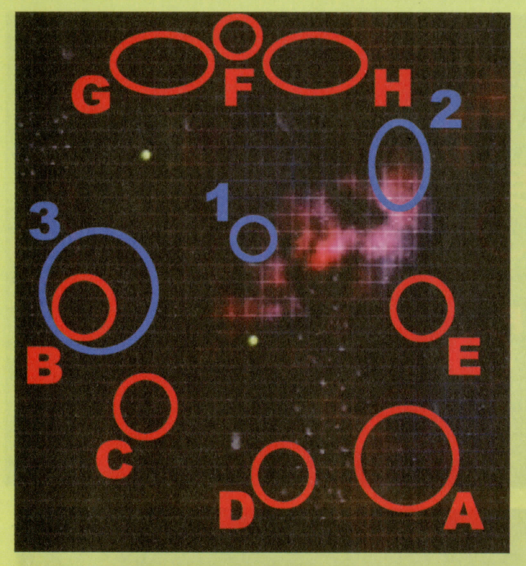
敵軍增援機體[G](第6回合自軍增援出現後)

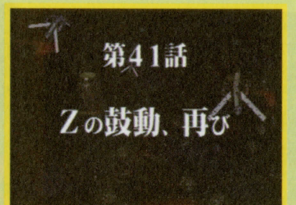
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	2	5000	11	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000	10	1900	BOOSTER

SCENE 2「侵略者編」

STAGE 41　Z再次之鼓動（Zの鼓動，再び）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：第3回合自軍增援出現前將4部或以上敵機擊落







為了加強自軍的戰鬥力，所以才先選擇這話的戰鬥，因為經過這話之後，大家便可以取得有速度和有戰鬥力的「Z高達」，不過，在這話之中，「Z高達」不是由「嘉美尤」駕駛，而是由「露嘉」所以駕駛，而且會陷入非常大的危險之中。

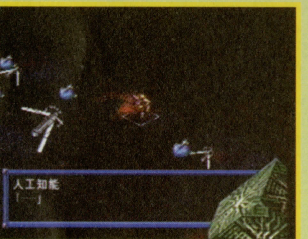
而這話的熟練度看似非常易達成，不過，其實是要用性命來換取的，本來要以「Z高達」來擊落4部敵機是不難的事，不過，要在3個回合之內達成便是一個問題，而且只有「Z高達」1部機而已，所以是非常艱難的任務。

為了要取得熟練度，「Z高達」一定要向左邊移動，因為在那邊才有足夠的敵機讓「Z高達」攻擊。然而，「Z高達」同時要面對的敵人共有6部，所以大家一定要先將「Z高達」變成「WAVE RIDER」型態，然而，在這狀態之下，敵人的命中也會有過50%，所以一定要再加上「集中」才可以上前作戰。

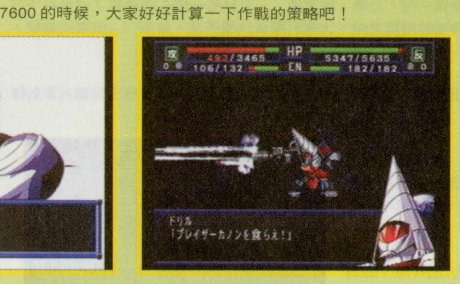
在第3回合，「天威勇士」隊便會出現，不過作用方面不是太大，何況他們只會在裡出現兩個回合而已，所以他們大多也只是向下移動，稍為消滅多一點的敵人而已，又或者以精神力為「Z高達」補補HP吧！

而主力部隊方面，會在5回合出現，這個出現位置正好為剛剛完成苦戰的「Z高達」補充一下，在回復戰鬥力之後，全隊人員便可以和「Z高達」一同上前向敵方的主力作戰。

這話的BOSS「葛文」，所使用的依然是巨型飛碟「馬煞賓」，HP方面只有19000，撤退的極限是在HP跌至7600的時候，大家好好計算一下作戰的策略吧！









自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
Z高達（Zガンダム）	露嘉（ルー）

自軍增援機體[2]（第3回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
劍龍（ケンリュウ）	阿龍（ロム）
BLUE JET（ブルー・ジェット）	阿積（ジェット）
ROD DRILL（ロッド・ドリル）	阿洛（ドリル）
強化裝甲（パワーライザー）	蓮娜（レイナ）
TRIBLE JIM（トリブル・ジム）	占美（ジム）

自軍增援機體[3]（第5回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
自選11機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
馬煞賓（マザーバーン）	葛文（ゴーマン）	1	19000	18	12000	超合金Z
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	1	4300	11	1600	蔡百涵裝甲
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	1	4300	11	1600	-
飛碟獸基路基路（en盤獸ギルギル）	比加兵（ベガ兵）	2	4300	10	1600	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	2	3465	11	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3465	10	1000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	2	3465	11	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3465	10	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3465	11	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	2	3465	10	1000	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	2	3465	11	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3465	10	1000	-

敵軍增援機體[F]（第2回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
比加獸京哥利（ベガ獸キングゴリ）	人工知能	1	5000	14	2800	對BEAM COATING

敵軍增援機體[G]（第2回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3465	11	1000	燃料倉S
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3465	11	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3465	10	1000	-

敵軍增援機體[H]（第2回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	1	3465	11	1000	-
小型飛碟（ミニフォー）	比加兵（ベガ兵）	2	3465	10	1000	-

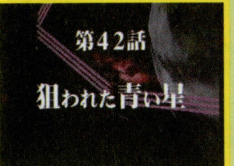
SCENE 2「侵略者編」

STAGE 42　被狙擊的藍色星球（狙われた青い星）

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：擊倒基路



這戰的故事是講述「布查」正準備向地球進發，當然，「布拉度」一行人當然不能坐視不理，於是便開始阻截的行動……

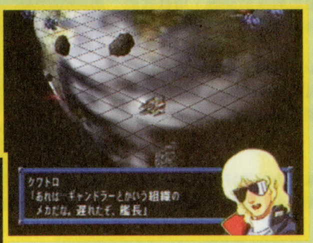
在這話之中，戰鬥可以說是相當的激烈，因為在敵方之中不乏一些有高攻擊能力的機體，在初期的敵機之中已經出現了「狄鏢煞旦6」和「BLOODY I」，而其他的機體LEVEL 也全部有10 的程度，所以作戰會比較困難。至於熟練度方面，只要擊倒「基路」便可以了，不過，由於他會在「BLOODY I」的HP 跌至10000 時便撤退，所以大家一定要備好使用「巨靈神」的「熱血」再加上女主角的援護攻擊。

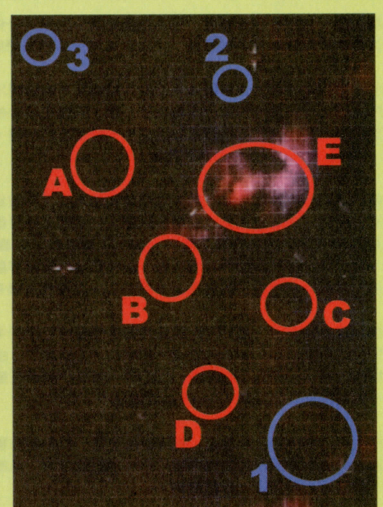
另一方面，「布查」的增援在第3 回合便會出現，當中最強的當然是「布查」的「班多古」，至於其他的增援，戰鬥力只是平平而已，可輕易應付。而自軍的增援分別會在第4及第5回合出現，不過由於是在較高的位置出現，所以對作戰影響不大，而且兩部機的成員之中沒有一人有「熱血」等攻擊型的精神指令，對於和BOSS 的戰鬥沒有太大的作用。

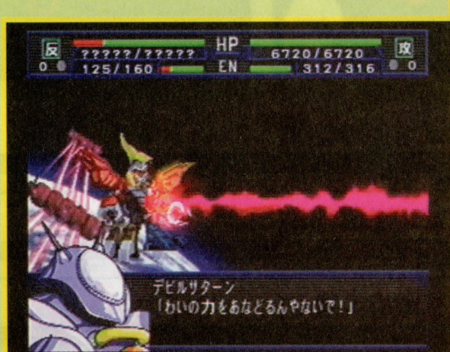
反而，藉著「紳寶3」和「彈劾王」的防禦力，可以為本隊的成員開路和消滅一般的角色，應該可以省節不少的時間。

而BOSS 方面，這話之中可以說是有3部BOSS的角色，其中的「狄鏢煞旦6」，由於沒有HP的下限，所以可以慢慢的處理；而「班多古」方面，由於HP 跌至5700 才會撤退，所以用「紳寶3」的「MOON ATTACK」，再加上援護攻擊便可以將他消滅，不過要不時留意「布查」的氣力，提防他使用MAP 兵器作出反擊；最後的「BLOODY I」，由於基本的HP 有25000，所以，要花多一點的人手來對付他，最後一擊方面，最理想便是使用「巨靈神」的「月牙劏」（當然要加上血），再加上女主角機的援護攻擊，這是最有效的方法。

















敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY I（ブラッディ I）	基路（ギル）	1	25000	18	11000	大型GENERATOR
空中戰車	人工知能	2	4200	11	2000	-
空中戰車	人工知能	1	4200	10	2000	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
狄鏢煞旦6（デビルサターン6）	狄鏢煞旦（デビルサターン）	1	18000	18	7000	撲克同盟紋章
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	2	5000	11	2000	-
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	1	5000	10	2000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	5040	11	2000	MAGNET COATING
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	5040	11	2000	-
法魯戈斯（ファルゴス）	法魯戈斯（ファルゴス）	1	5040	10	2000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	1	5040	11	2000	-
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	2	5040	10	2000	-

敵軍增援機體[E]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班多古（バンドック）	布查（ブッチャー）	1	19000	18	10000	V-UP UNIT(W)
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	5500	11	2000	REPAIR KIT S
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	5500	10	2000	-
MEGABOOST・加比丹（メカブースト・ガビタン）	人工知能	1	3465	11	1400	彈匣
MEGABOOST・加比丹（メカブースト・ガビタン）	人工知能	2	3465	11	1400	-
MEGABOOST・加比丹（メカブースト・ガビタン）	人工知能	2	3465	10	1400	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
自選12機	

自軍增援機體[2]（第4回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
紳寶3（ザンボット3）	神勝平

自軍增援機體[3]（第5回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
彈劾王（ダンガイオー）	洛奴（ロール）

SCENE 2「侵略者編」

STAGE 43 環

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：在第6回合敵增援出現前擊落8部敵機或以上

這場戰鬥可以說是非常艱難，因為在這話之中的敵人分佈得非常散，而且由於熟練度方面的設定非常有「挑戰性」，大家真是仔細的想想對付的方法。

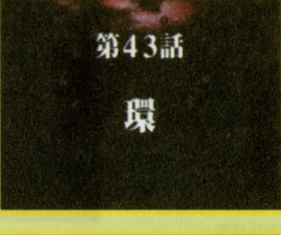
首先是熟練度方面，玩者要在6回合內將敵軍8部機體消滅，看來容易，不過只一看敵人的出現位置，大家一定會呆了下來，因為在中央的石環的外圍，便是所有敵人的位置所在，理論上每部敵機也是在一顆殞石的旁邊，在這裡共有12顆石，而在12部敵機之中，玩者要消滅8部呢！

最好的方法……應該是唯一的方法便是化整為零，分散自軍的兵力，同一時間對付所有的敵人，由於敵人是「艾斯多列度」，光線武器對他們的破壞力極之有限，所以最好使用實兵器來攻擊；其次，敵人不會移動，只會在有敵人進入射程才會攻擊，所以最好便是和他們打埋身戰；最後玩者應該將移動力最高的機體，用最高的速度飛往較遠的地方，對付在上方的敵人，這樣便是最有效率的做法。

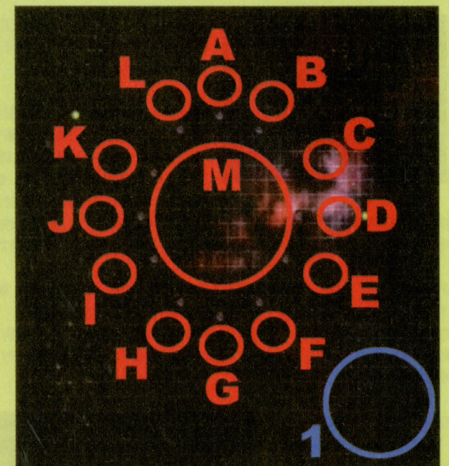
不論大家成功與否，在6回合敵軍的增援便會在石環的中央出現，當中包括有極之難對付的「艾菲美」和她的愛機「柏路仙・力佳度」，由這時候開始，大家便要留心機體的位置，因為「柏路仙・力佳度」的MAP兵器是雙行式的發射，其實大家只要一直線的站在她面前，MAP兵器便起不了作用。

不過受到「柏路仙・力佳度」的攻擊也不是一件好受的事，所以最好可以用戰艦來做盾，旁邊部有回復能力的機體，不時為戰艦回復，這樣便可以令其他機體有機會向「柏路仙・力佳度」發動攻擊。

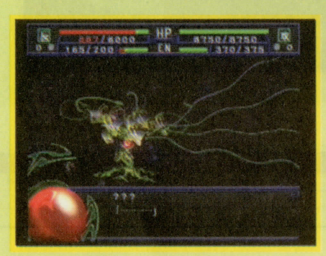
由於「柏路仙・力佳度」撤退的HP下限是10000，所以在這話之中，又要故技重施，盡快將「杜雷特」的氣力提升，最好可以到達150，由於他本身有「必中」和「熱血」，正好是對付「柏路仙・力佳度」的好幫手，再加上女主角的攻擊，應該剛剛可以有超過10000的破壞力。





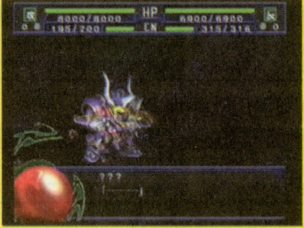












敵軍增援機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	13	2200	-

敵軍增援機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	12	2200	-

敵軍增援機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	13	2200	-

敵軍增援機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	12	2200	-

敵軍增援機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	13	2200	-

敵軍增援機體[F]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	12	2200	-

敵軍增援機體[G]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	13	2200	-

敵軍增援機體[H]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	12	2200	-

敵軍增援機體[I]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	13	2200	-

敵軍增援機體[J]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	12	2200	高性能雷達

敵軍增援機體[K]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	13	2200	-

敵軍增援機體[L]（第2回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	12	2200	-

敵軍增援機體[M]（第6回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
柏路仙・力佳度（ペルゼイン・リヒカイト）	艾菲美（アルフィミィ）	1	20000	20	10000	撲克同盟紋章
艾斯基米度（アインストゲミュート）	？？？	1	8000	13	2400	-
艾斯基米度（アインストゲミュート）	？？？	1	8000	12	2400	BOOSTER
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	5500	13	2000	無針アンプル劑
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	5500	13	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	3	5500	12	2000	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
比斯烈達（ヴァイスリッター）	艾茜玲（エクセレン）
巨靈神（グレンダイザー）	杜雷特（デューク）
自選11機	

敵軍初期機體

NIL

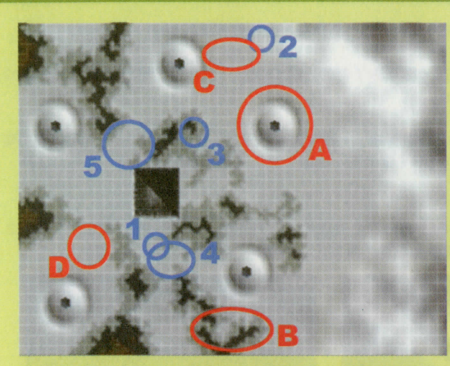
SCENE 2「侵略者編」

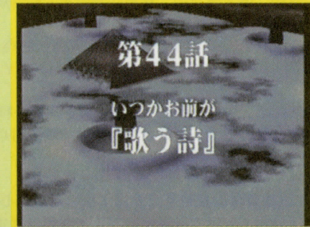
STAGE 44　一直也是你的『歌詩』(いつかお前が『歌う詩』)

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：將哥洛斯擊倒





在這裡先說些題外話，這話的版圖可以說是遊戲之中較為美麗的一個，一片白茫茫的雪地，實在非常美麗。而另一方面，這話的戰鬥對玩者來說根本上是毫無意義的，因為在這話之中出現的機體，在完成版圖之後，全部也是不會加入的，所以理論上這話除了可以得到一些資金之外，基本上是「白做」！

說回正題，在這話之中，敵人的HP 是會有兩個不同版本的，敵人會因為玩者直至現時為止的熟練度而改變HP數值和所取得的強化PARTS，如果大家現時的熟練度是 21 或以下的話，那狀態便會是「NORMAL」，敵人的HP 會比較低；而如果熟練度是在22 或以上，便會變成「HARD」，敵的HP 便會是高的那一個。

戰鬥方面，「明人」一個人的作戰可以說是自殺的，所以盡可能避開敵人的攻擊，等待「泰坦3」的到達，盡快回到「NADESHIKO」重力波光線的範圍，胡亂戰鬥的結果便是會因為失去動力而被敵人圍攻，直至死亡。只要「明人」可以捱到第3回合，「泰坦3」便可以為他解圍，而「明人」便有機會移動，走向不能移動的「NADESHIKO」。

因為「泰坦3」的LEVEL 是32 ，所以在同場的所有人物之中可說是「大超班」，要對付在上方的敵人可以說是輕而易舉，所以大家可以放心的將上方的戰鬥交給他。

而另一方面，由於初出場的「NADESHIKO」是未能移動的，所以便要靠4部「艾斯特巴利斯」來保護，幸而敵人的增援的實力不算是高，所以可以有足夠力量支持的。而當「天威勇士」隊到達之後，情況便會更加樂觀，因為「阿龍」的高戰鬥力，加上「蓮娜」的回復能力，足可以令自軍有十足的戰力對付餘下來的敵人。

而這話之中最令人困擾的便是如何消滅「哥洛斯」，他本身的HP 有38000 ，而當機體的HP 跌至12540之時便會撤退，可是，在場中可以有攻擊援護的實在是少得可憐，而最理想的對策便是使用氣力150的「泰坦3」和「艾斯特巴利斯．砲戰明人」，這樣的組合才有機會消滅「哥洛斯」，取得熟練度和「精神ENERGY置」。











自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
NADESHIKO（ナデシコ）	由利加（ユリカ）

自軍初期機體[2]

機體	駕駛者
艾斯特巴利斯．砲戰明人（エステバリス．砲戰アキト）	明人（アキト）

自軍增援機體[3](第3 回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
泰坦3（ダイターン3）	破嵐萬丈

自軍增援機體[4](第3 回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
艾斯特巴利斯．空戰加爾（エステバリス．空戰ガイ）	加爾（ガイ）
艾斯特巴利斯．空戰涼子（エステバリス．空戰リョーコ）	涼子（リョーコ）
艾斯特巴利斯．空戰光（エステバリス．空戰ヒカル）	光（ヒカル）
艾斯特巴利斯．空戰泉（エステバリス．空戰イズミ）	泉（イズミ）

自軍增援機體[5]
(敵軍第二次增援出現之後一個回合的敵軍PHASE)

機體	駕駛者
劍龍（ケンリュウ）	阿龍（ロム）
BLUE JET（ブルー．ジェット）	阿積（ジェット）
ROD DRILL（ロッド．ドリル）	阿洛（ドリル）
強化裝甲（パワーライザー）	蓮娜（レイナ）
TRIBLE JIM（トリブル．ジム）	占美（ジム）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
鐳射驅逐艦湯保（レーザー驅逐艦トンボ）	人工知能	1	7000 / 7700	14	4000	高性能照準器 / 高性能雷達
鐳射驅逐艦湯保（レーザー驅逐艦トンボ）	人工知能	1	7000 / 7700	13	4000	資金 20000 / 資金10000
巴達（バッタ）	人工知能	2	3150 / 3450	14	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	2	3150 / 3450	13	1000	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3675 / 4025	14	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3675 / 4025	13	1200	-

敵軍增援機體[B](敵方機體不足4 部後的敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
究極戰車尼比京（究極戰車ニーベルゲン）	機械兵（メガノイド兵）	1	10000 / 11000	14	4000	REPAIR KIT S
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000 / 5500	14	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000 / 5500	13	1900	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4515 / 4945	14	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4515 / 4945	13	1500	-

敵軍增援機體[C](敵軍增援機體[B]出現後的敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABORG 哥洛斯（メガボーグ．コロス）	哥洛斯（コロス）	1	38000 / 41800	21	12000	精神ENERGY 裝置
究極戰車尼比京（究極戰車ニーベルゲン）	機械兵（メガノイド兵）	1	10000 / 11000	14	4000	-
究極戰車尼比京（究極戰車ニーベルゲン）	機械兵（メガノイド兵）	1	10000 / 11000	13	4000	-

敵軍增援機體[D](敵軍增援機體[C]出現後的敵軍PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000 / 5500	14	1900	火星井
班古斯（バンドック）	人工知能	2	5000 / 5500	13	1900	-

SCENE 3「暗躍編」

STAGE 45 淚之SPIRAL KNUCKEL（涙スパイラルナックル）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：彈劾王取得新招SPIRAL KNUCKLE

第45話
涙の
スパイラルナックル

這話可以說是直至現時為止第一個的二擇，這次的二擇是一部新機＋特殊能力或新招式＋熟練度，大家會何選擇呢？

這話的主角是「彈劾王」，而在敵方的陣營之中當然少不了「基路」的存在，而且除了他的「BLOODY I」之外，另外還有兩部一樣的「BLOODY I」，而之中只有「基路」的一部在被消滅後會變為「BLOODY II」。

敵人方面基本上不難應付，在前方的敵人實在比較弱，只有「煞利奧斯」和「加斯莫頓」，如果大家打算打「安全波」的話，大可以將「彈劾王」退後，等待增援到達才一齊出擊，不過，如果是積極一點的話，可以先將「彈劾王」推前一點，先消滅數部的敵機，令氣力提升，預備之後的戰鬥。

敵人的增援會在第3回合出現，不過數量和力量也不足為患，玩者可以專心向上方發動全力攻擊。上方的敵人之中，除了初期的「基路」之外，便是這話之中的核心人物「莎煞娜」，玩者可以令她加入，亦可以從她手上取得「彈劾王」的新招「SPIRAL KNUCKLE」。

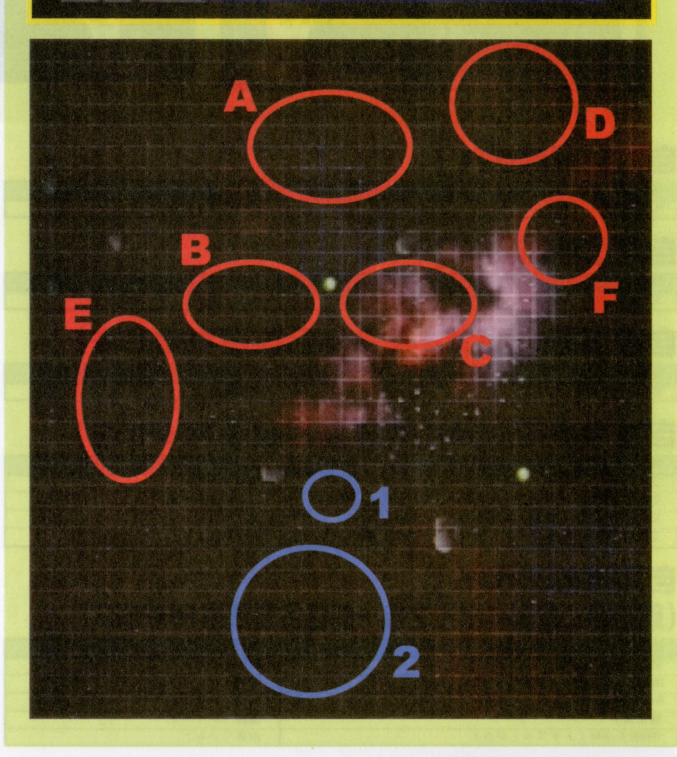
不論大家要怎樣做，最首先便是要令「莎煞娜」的「艾沙姆三世」失去50% 的HP，之後便可以利用「彈劾王」進行第一次說得，而之後可以繼續攻擊，這便是分歧所在，如果大家利用「彈劾王」將她消滅的話，便會有EVENT 發生，而「彈劾王」亦會立即取得「SPIRAL KNUCKLE」，而且取得熟練度；但如果玩者是在「艾沙姆三世」餘下30% 或以下HP 的狀態下利用「彈劾王」再次說得，「莎煞娜」和她的「艾沙姆三世」便會加入成為隊員之一，而且可以取得特殊能力「反骨心」。











自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
彈劾王（ダンガイオー）	洛奴（ロール）

自軍增援機體[2]（第2回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
自選11機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY I（ブラッディI）	基路（ギル）	1	28500	22	11000	-
BLOODY I（ブラッディI）	人工知能	1	10000	15	6000	REPAIR KIT S
BLOODY I（ブラッディI）	人工知能	1	10000	14	6000	オーラコンバーター
空中戰車	人工知能	2	4200	15	2000	-
空中戰車	人工知能	2	4200	14	2000	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	1	5040	15	2000	-
煞利奧斯（ザリオス）	煞利奧斯（ザリオス）	2	5040	14	2000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	2	5000	15	2000	-
加斯莫頓（キャスモドン）	加斯莫頓（キャスモドン）	1	5000	14	2000	-

敵軍增援機體[D]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾沙姆三世（アイザム・ザ・サード）	莎煞娜（シャザーラ）	1	26200	18	9800	-
空中戰車	人工知能	2	4200	15	2000	-
空中戰車	人工知能	2	4200	14	2000	-

敵軍增援機體[E]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
空中戰車	人工知能	2	4200	15	2000	-
空中戰車	人工知能	1	4200	14	2000	-

敵軍增援機體[F]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
空中戰車	人工知能	2	4200	15	2000	-
空中戰車	人工知能	1	4200	14	2000	-

敵軍增援機體[G]（基路的BLOODY I被擊落後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY II（ブラッディII）	基路（ギル）	1	26400	22	10000	莉莉斯王家紋章

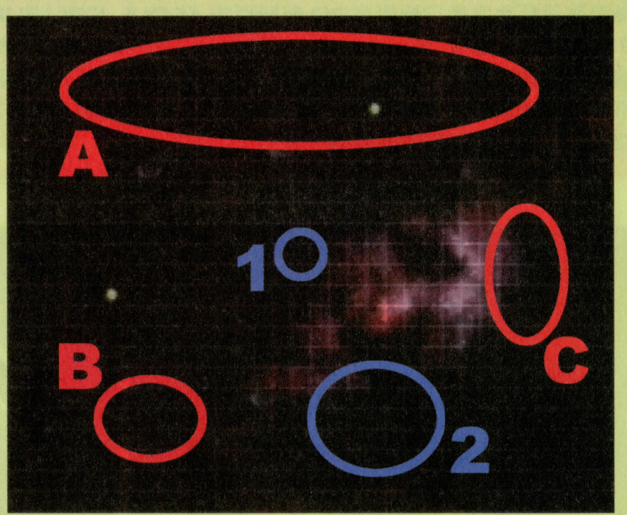
SCENE 3「暗躍編」

STAGE 46　孤獨之戰士

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件1：自軍全滅
敗北條件2：斷空我被擊落
熟練度取得條件：在第3回合敵軍增援到達之前，將5部或以上敵機擊落

第46話
孤独の戦士





除了之前提過的「鐵由萬能俠」隊之外，在第一部之中被送上宇宙的還有「超獸機神 斷空我」，這話之中，他們會再次出現，而且，為了取得這話的熟練度，大家又要他們陷入極度的危險之中……

在這場戰鬥之中，敵人的數量不算是太多，而版圖亦可說是相當細小，至於敵增援方面亦只有兩小隊，共6部機體而已，所以戰鬥的時間會是相當的短，不過，卻是異常的激烈！

最初，只有「斷空我」一部機在中央出現，不過，在上方便有很多的敵人，而這話中的練度取得條件便是要玩者在自軍增援到達之前，要利用「斷空我」擊落5部或以上敵機，所以，大家不可以像在上一話之中，要「斷空我」後退，反而要將他推上前線作戰。

最好的方法便是用加速，直接殺入敵人的陣中展開撕殺，不過，大家要留心「斷空我」的EN和彈藥消耗，因為在這裡多數要對付遠距離的敵人，所以一定要小心彈藥不足，尤其是當氣力足夠可以發射「斷空砲」之時，胡亂發射會導致嚴重後果，而就算有足夠氣力，盡量不要使用「斷空砲FORMATION」，因為這招消耗的EN實在太多了！而最好便是可以走到「回復點」上，這樣除了可以令敵人的命中率減低之外，亦可以不時補充EN，可謂一舉兩得。

而為了可以讓「斷空我」集中的對付上方的敵人，自軍的增援到達之後，便要立即向上移動，追截敵人的增援，這點是非常重要的，因為如果在同一回合之內有太多的敵人向「斷空我」攻擊，那樣他的EN消耗便會變得很巨大，一定不能長期支持的。

















敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABOOST・加比丹（メカブースト・ガビタン）	人工知能	1	4465	17	1400	彈匣
MEGABOOST・加比丹（メカブースト・ガビタン）	人工知能	3	4465	17	1400	-
MEGABOOST・加比丹（メカブースト・ガビタン）	人工知能	5	4465	16	1400	-
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	4	5500	17	2000	-
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	5500	16	2000	蔡百涵裝甲
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	5500	16	2000	-

敵軍增援機體[B]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
迪拉度戰鬥機械（ディラド戦鬥メカ）	人工知能	1	5400	17	1600	BOOSTER
迪拉度戰鬥機械（ディラド戦鬥メカ）	人工知能	1	5400	17	1600	-
迪拉度戰鬥機械（ディラド戦鬥メカ）	人工知能	1	5400	16	1600	-

敵軍增援機體[C]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
迪拉度戰鬥機械（ディラド戦鬥メカ）	人工知能	1	5400	17	1600	-
迪拉度戰鬥機械（ディラド戦鬥メカ）	人工知能	1	5400	16	1600	APOGEE MOTOR
迪拉度戰鬥機械（ディラド戦鬥メカ）	人工知能	1	5400	16	1600	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
斷空我（ダンクーガ）	藤原忍

自軍增援機體[2]（第4回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
勒・佳林（ラー・カイラム）	布拉度（ブライト）
自選12機	

街頭GAME霸王

早陣子已經為大家介紹過在3D格鬥新作《SOUL CALIBUR II》之中的人物，今次再為大家送上另外3名人物，分別是「Raphael」、「Maxi」、「Voldo」，他們來自不同的地方，身份背景，以及生長的地方也完全不同，不過，有的是16世紀貴族的子孫；有的是亞洲的海盜；亦有的是為了無窮的慾望而不停殺戮的狂徒，不論如何，在《SOUL CALIBUR II》的世界之中，他們會為了得到「SOUL CALIBUR」而打個你死我活……

機種：AD
發售日期：未定
開發商：NAMCO
遊戲種類：FIG
售價：未定
基板：SYSTEM246

人物繼續睇



PROFILE

姓名：Raphael Sorel
流派：Sorel Rapiere
年齡：32歲
出生地：法國
身高：178cm
體重：72kg

PROFILE

姓名：真喜志
流派：七閃架裏破手
年齡：28歲
出生地：沖繩
身高：174cm
體重：64kg

PROFILE

姓名：Voldo
流派：我流
年齡：50歲
出生地：意大利
身高：183cm
體重：84kg

誠聘編輯。

你是否願意與我們見證新世代Gameplayers的誕生？

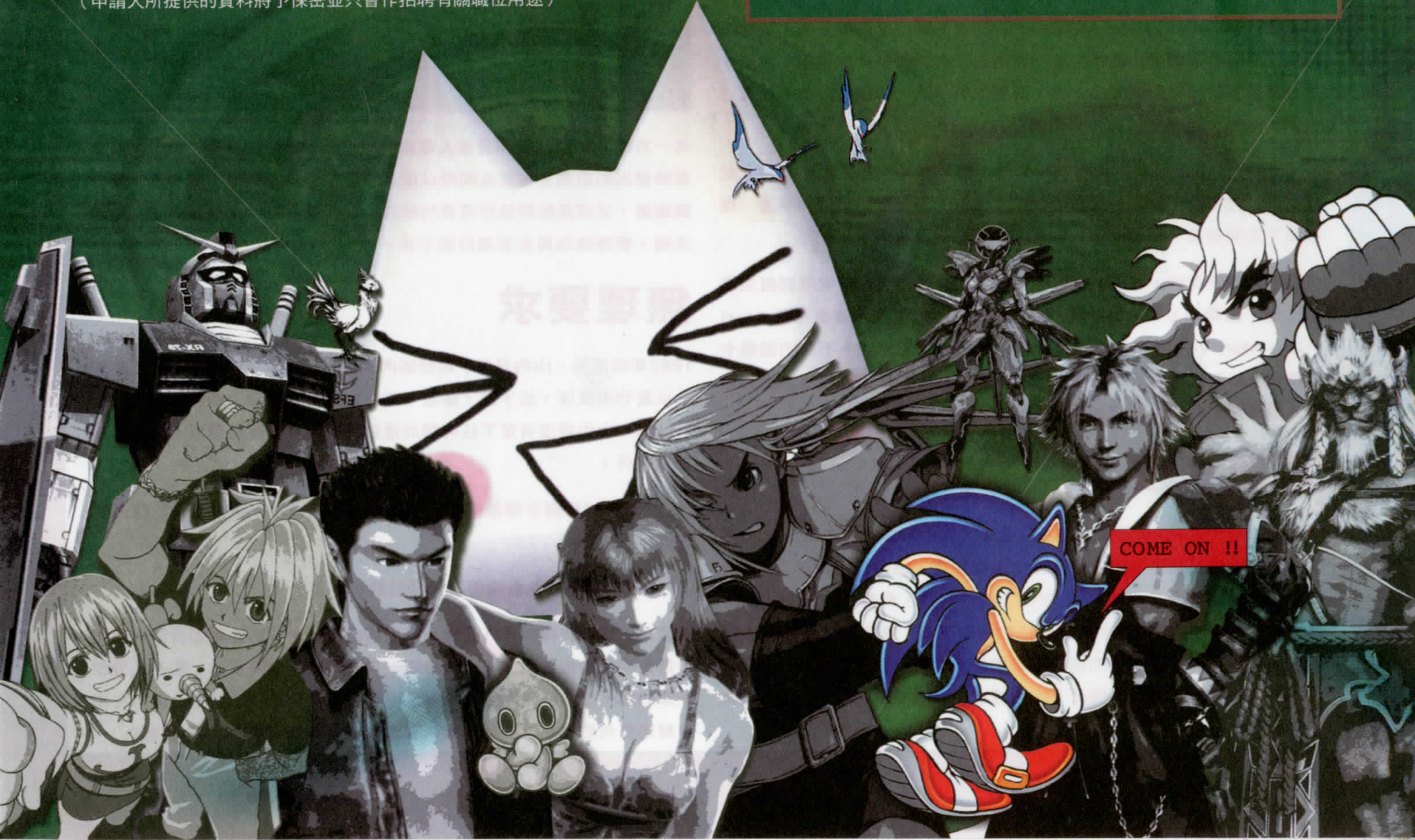
《Game Players Magazine》由1995年起創刊至今，一直以為香港的玩家提供最高質素的遊戲雜誌為目標，而為了把香港的遊戲雜誌界帶進另一個新世代，我們現時正進行一連串的改革，力圖打破傳統遊戲雜誌的框框，建立一本真正屬於香港人的遊戲雜誌，但與此同時，我們極需要一班擁有同樣理想的新血加入我們編輯的行列，假如你一直有志加入遊戲雜誌編輯的工作，又具備以下的條件的話，我們很希望你能加入我們的大家庭。

有意者請將履歷連同一篇你最近玩過的遊戲作品介紹稿，以及一份以《出色遊戲必備條件》為題的稿件（約為500至1000字），寄香港灣仔皇后大道東88號堅雄商業大廈1401室遊戲誌編輯部收，信封面請註明「應徵編輯」，或電郵至daniel_lee_888@sinaman.com。

（申請人所提供的資料將予保密並只會作招聘有關職位用途）

申請人必需具備以下條件：

(1) 對遊戲雜誌編輯工作有濃厚興趣。
(2) 優良中文書寫能力，同時具有稿件的創作、構思及組織能力。
(3) 懂中文輸入法。
(4) 中級日文水平，並擁有閱讀日文雜誌的能力。
(5) 對電視遊戲有豐富知識。





在過去幾回裡，我們由Game&Watch這部富革命性意義的遊戲主機開始，逐步將焦點追溯到這件產品的設計人——橫井軍平的設計思想上。而在這一回裡，我們會再一次展開我們探索任天堂歷史的步伐，再向任天堂的另一個里程碑進發。

軟硬雙雄

Game&Watch 在全球獲得空前成功，並為任天堂帶來了非常可觀的收入，在打入世界市場之同時，任天堂亦成功將一直成為企業背後一大隱憂的巨額負債一併還清，一轉成為擁有龐大收益的優秀企業。

另一方面，由於宮本茂所設計的《Donkey Kong》以及其後推出的《Mario Brothers》等街機遊戲作品亦獲得很大的成功，山內於是便命令橫井及宮本合力將遊戲移植到Game&Watch 之上。手提液晶體主機 Game&Watch 在機能上自然不能與街機同日而語，如何在移植過程中保留《Donkey Kong》的遊戲趣味性成為了兩人的一大挑戰。而利用雙畫面以及首次採用的十字方向鍵而設計的 Game&Watch 版《Donkey Kong》最終證實是成功的，這款遊戲亦成為了Game&Watch 中的一款名作。

山內將宮本及橫井放在一起並不非出於偶然，相反，山內很快便注意到宮本及橫井這兩位在軟硬件設計上的雙雄，將會成為任天堂內一股非常重要的力量，經過長時間的不斷摸索之後，山內似乎終於找到了一個最終的發展方向。

事實上，山內深知道Game&Watch 的熱潮不會一直持續下去，當時市面上已流通著無數類似的仿製品，並搶去了任天堂不少的市場。況且，像過往許多的所為潮流產品一樣，只要人氣一過，不論曾經是多麼風行的潮流玩意，最終也只會被人所忘記。

Game&Watch 所帶來的豐厚利潤，代表的並非是一個企業故事的大團圓結局，無寧說，它為任天堂提供了開拓下一個目標的本錢和手段。現在餘下的問題是，所謂的下一個目標，究竟是什麼呢?

吸引山內的注意的，正是我們曾在前幾回裡介紹過的家用電視遊戲主機的先鋒，由美國公司 Atari 於1977 年所推出的家庭用遊戲主機 Atari VCS。Atari VCS採用的是外置軟件式的設計，玩家插入不同的遊戲卡帶便可以玩到數以百計不同種類的遊戲作品。當時由任天堂推出過的遊戲主機所採用的均是內置遊戲軟件式的設計。

至理名言

雖然 Atari VCS 在 80 年代初期風行全球，但在 Atari VCS 推出初期，山內對於這種新類型娛樂產品卻完全沒有好感，出內曾經說過：「這種東西在日本根本沒有市場。」一方面，山內認為，作為第一代的家庭遊戲主機，Atari VCS所擁有的硬件機能極為有限，就畫面以及聲效機能而言，根本不能夠與當時的街機遊戲機相提並論，但相對之下，Atari VCS的售價卻非常昂貴。因此，山內認定Atari VCS完全沒有任何成功的理由。

事實上，Atari VCS推出初期的銷量的確極不理想，在任何人的眼中都會認為它是一件失敗的娛樂產品，從這個意義上看，山內的見解亦是正確的。

不過，一切都在《Space Invader》推出之後完全改變。1982年期間，Atari VCS 在全美的銷量便達1500 萬部。

「只要有出色的遊戲，主機便會暢銷。」這便是山內從 Atari VCS 中所得出的結論，這亦是對於今天每一間主機生產商而言最為真實的至理名言。Atari VCS 的成功令山內對遊戲主機作出重新評估。

Atari VCS的成功亦立即掀起了玩具以至家電廠商爭相開發遊戲主機，80年代初期可以說是遊戲主機市場這個全新的世界在形成的過程中的戰國時代 (表1)。在日本方面，Epoch 公司更率先推出了遊戲主機 Cassette Vision 這部第一部的日本本土廠商開發的遊戲主機。

表1：八十年代初期推出過的各款遊戲主機名單

發售日	主機名稱	開發商	中央處理器效能 (bit)	售價 (日圓)
1981 年7 月	Cassette Vision	Epoch	4bit	13,500
1982 年6 月	Intellvision	Bandai	16bit	49,800
1982 年9 月	Odyssey 2	Philips	8bit	--
1982 年10 月	Pyu 太	Tomy	16bit	59,800
1982 年11 月	Game Computer	Takara	8bit	59,800
1982 年11 月	Marx Machine	Komodoru	8bit	34,800
1982 年11 月	Dyna Vision	Yamagiwa	16bit	34,800

另一方面，80年代初亦是個人電腦開始在日本普及的時期，因此，許多當時推出的遊戲主機產品同時以個人電腦作為設計概念，例如為主機外置鍵盤，又或是能夠執行用者所輸入的程式指令等。這些個人電腦遊戲主機，價格由四萬至五萬日圓不等。

無理要求

1982年的某天，山內召集了開發部內的核心人物——橫井軍平、上村雅之以及竹田玄洋，並下達了開發一部外置卡帶式遊戲主機的命令。和過往一樣，山內並沒有定下任何關於這部主機的具體設計要求，除了兩項指示之外：

(1) 「其他競爭對手需要花至少一年時間才能夠追上這部主機所採用的技術。」

(2) 「最後成品的售價需要在一萬日圓以下。」

換言之，這部主機要比任何過去推出過的遊戲主機的售價都要低，但其所擁有的技術卻要超越其他開發商一年的時間。這種要求，若不是自相矛盾的話，亦幾乎是不可能的事。但可以肯定的是，這並不是山內在沒有經過任何思考之前便給開發人員開出的不合常理要求......(待續)

TEXT：安拉風



● 開發商：十乾科技 ● 系統要求：Celeron 566、128MB RAM ● 發售日：五月二十五日

雖然網路遊戲已興起了一段時間，不過市面上依然是以MMORPG類為主，若玩家想要選擇其它類型的網路遊戲，其可選性實在非常之少，有見及此，「十乾科技」（Ningo Software）便製作出一隻全立體即時網路動作遊戲《YES！封神榜》，創造更多非MMORPG的網路遊戲類型。


◆被敵軍圍攻了！



◆這頭綠色怪物是變身後的紂王


◆聞仲使出番天印

封神演義！

《YES！封神榜》是一隻改編自「封神演義」的遊戲，在遊戲中將會提供單機模式及連線模式，儘管如此，單機模式也只不過是讓玩家練習練習而已，別以為《YES！封神榜》是一隻單機遊戲才好！說回遊戲本身，《YES！封神榜》相當強調角色的動作變化與及遊戲的自由度，所以在遊戲中除了一般的行走、跑步、跳躍和攻擊等動作外，還加入了連續攻擊、防禦、閃躲、急飛、飛跳、強力攻擊及神怒技等等，藉著這許多的豐富變化組合使《YES！封神榜》的遊戲性大大提升。

突破以往的框框

大部份中文連線遊戲都是仿傚著名遊戲《Diablo》，不過《YES！封神榜》卻突破了這個框框。在遊戲中，玩家將有十多位角色可選，如「白昊天」、「紂王」、「妲己」、「聞仲」、「趙公明」、「姜子牙」等多個「封神演義」角色，並提供最多十六名玩家透過網路即時對戰，另外玩家亦可與朋友組成隊伍，為隊伍改一個有型有款的名字在網路上到處PK！

輕鬆上手的操作方式

《YES！封神榜》中並沒有令人眼花撩亂的指令，大家不用擔心玩足一天半天才熟習控制方法，玩家只要利用滑鼠控制視點及攻擊，再以鍵盤控制移動即可。另外《YES！封神榜》還支援八個按鈕的手掣，憑著簡單的操作方面便可以和朋友打個痛快！


◆單人匹馬挑戰毒花

輕鬆上手的操作方式

《YES！封神榜》中並沒有令人眼花撩亂的指令，大家不用擔心玩足一天半天才熟習控制方法，玩家只要利用滑鼠控制視點及攻擊，再以鍵盤控制移動即可。另外《YES！封神榜》還支援八個按鈕的手掣，憑著簡單的操作方面便可以和朋友打個痛快！

刺激的戰鬥

《YES！封神榜》的最大樂趣，就是玩家可在網上和朋友對戰，狠狠的擊倒對方就是唯一的勝利途徑！在遊戲中除了普通攻擊之外還可以使用法術（每個角色也會有不同的法力值與法術），另外還有一個名為「神怒技」的重要技能。遊戲中那十多位角色皆有著獨特之神怒技，只要儲滿了神怒值後，角色便可發揮出威力無窮的神怒技，由於神怒技的威力非常之強，所以就算形勢如何不利也有機會把戰局完全逆轉！

TEXT：安拉風



開發商：雷爵資訊股份有限公司
系統要求：未定
發售日期：未定

繼《萬王之王》及《創世霹靂》後，「雷爵資訊股份有限公司」再次公佈一套全新的網路遊戲《童話王國》，稱得做《童話王國》，遊戲當然不會再像《萬王之王》或《創世霹靂》以打打殺殺為主，「雷爵資訊」一改以往的作風，製作出充滿漫畫風格的《童話王國》，同時這也是「雷爵資訊」首次以可愛為賣點之網路遊戲。

角色介紹

安琪兒

個人資料：

路加斯王國國民，人類，水漾54年出生，年齡16歲，身高166cm，體重46kg。

生長背景：

安琪兒自小在路加斯王國的首都彩虹城長大，父母親在彩虹城經營珠寶生意，其家境非常富裕。安琪兒為家中的獨生女，父母親非常寵愛她。她長得非常漂亮、美艷。有坦亞城第一美女之稱。

個性特徵：

或許是因為自小家境優渥，父母親又過於寵愛她的緣故，安琪兒的個性頗為嬌縱、任性，常給人不好親近的感覺。不過其實她的本性頗為善良，不過態度上看不是很出來。

外表特徵：

她對自己最滿意的地方就是一頭漂亮的捲髮，所以常會有意無意地去撥弄她的頭髮。而由於美女不管走到哪裡都是被注視的焦點，所以她隨時隨地都非常注意自己的容貌跟一舉一動。

星座：

天蠍座。

個性優點：

深謀遠慮、恩怨分明、直覺敏銳、對決定的事有執行力、不畏挫折、堅持到底、天生的性感魅力、對人生有潛在的熱情。

個性缺點：

太過好強、佔有慾過高、善妒、愛吃醋、疑心病重、報復心太強、得理不饒人、感情用事、明知故犯、口是心非、城府太深、愛恨太強烈。

蒂芬

個人資料：

克拉芙王國國民，矮人，出生年份不詳，年齡120左右，身高150cm，體重50kg。

生長背景：

金銀城著名商人的大女兒，家境非常非常富有。

個性特徵：

她的個性非常非常的任性、驕傲，完全不會在乎其他人的看法，在她的世界裡面，她只在乎自己，是個非常自私的人。喜歡金色，所以身上總是戴了很多金色的飾品，以人類或是精靈的眼光看來比較俗氣，不過以矮人的眼光看來卻是美得不得了。她很喜歡到處跟其他人炫耀自己擁有的飾品。常常自以為自己很美麗，所以一舉一動都很做作，讓人看了會覺得很不舒服。

外表特徵：

有一頭到腰中間的黑色捲髮，綁成很大一團髮上的髮飾當然也是金色的。

星座：

水瓶座

個性優點：

崇尚自由、創意十足、興趣廣泛、樂於發掘真象、有前瞻性、擁有理性的智慧、獨立,有個人風格、對自己的感情忠實。

個性缺點：

缺乏熱情、想法過於理想化、不按牌理出牌、打破砂鍋問到底、太相信自己的判斷、思想多變、沒有恒心、對朋友很難推心置腹、過於強調生活的自主權、太過理智、情趣不足。

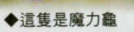
遊戲目的

玩家在這個世界中，最主要的目的便是要協助肯特與蜜拉，共同尋找四方聖獸來打敗邪惡的幻獸。不過由於尋找四方聖獸的任務過於艱難，絕非玩家一個人的力量可以完成的，所以玩家在遊戲中必須不斷進行各式各樣的任務，來獲取更多的資訊與NPC的協助。

工作技能

於《童話王國》之中有著多種工作技能，而每種工作技能均能製作出不同之物品，以下就是工作技能的介紹：

種類	技能名	場所	材料	產品	技能用途
力氣	伐木	森林	木材、木頭		在森林中伐木，取得各種木材
力氣	狩獵	森林或草原	獸肉、獸皮、牙、角		在森林中打獵，取得動物性食材和原料
力氣	挖礦	礦區	礦石、原石、煤		從礦坑中挖掘採取各種礦石或寶石
力氣	農事	農地上	種子	穀物、麻、棉花、葡萄、羊毛、蠶絲	透過播種、耕耘、灌溉與採收的流程將取得植物型原料
力氣	冶煉	打鐵火爐	金屬礦	金屬塊	將礦物或不同金屬融化，提煉出適當的金屬
力氣	鍛造	打鐵火爐	金屬塊	武器盔甲	打鐵的技巧，將各種金屬打造成適當的比例或外型
巧思	調配	醫院內	藥品、瓶子	各種藥水	調和藥劑或飲料，變成具有特殊效果的藥水
巧思	編織	紡紗機	各種紗線	麻布、綢緞、絨、棉、毛布	將各種紗線織成布匹
巧思	烹飪	食物料理台	各種食材	各種食物	將各種食材烹煮燒烤成各種可口的食物
巧思	木工	木工工作台	木料	傢具、藝術品、武器	將木材製成成品的技巧，可以做桌椅
巧思	縫紉	縫紉店內	布料皮革	衣服、防具	使用針線的技巧，製作衣物的時候一定要用到
巧思	鑲嵌	寶石工作台	寶石金屬	戒指項鍊皇冠、特殊武器	製作寶石飾物的技巧，可以做出美麗實用的裝飾品
巧思	武器製作	武器製作台	金屬塊、木材	武器	打造各種武器
巧思	防具製造	防具製作台	金屬塊、木材皮革	防具	打造各種防具
耐心	研磨	寶石工作台	原礦	寶石	研磨武器跟寶石原石的技巧，可以修復武器跟製作寶石
耐心	染色	縫紉店內	顏料	染料	將各種紗料與絲線染色的技術
耐心	採集	到處都可以		各種土、藥草、香料、顏料	在草原或森林中採集原料
耐心	釣魚	有河流的地方		各種魚	在河流邊釣魚，取得魚類食材和原料
耐心	紡紗	紡紗機	毛、麻、棉	毛線、麻紗、棉紗	將各種原料紡成紗料
耐心	製革	縫紉店內	皮	皮革、皮紙	硝製動物皮革的技術
耐心	釀酒	酒館內	米、麥、葡萄	各種酒	釀造各種酒的技術
耐心	窯燒	土窯	各種土	磚、瓦、瓶罐、藝術品	將黏土、陶土和瓷土捏製成各種土坏再燒結上釉成磚瓦器物的技巧



◆這隻是魔力龜


◆大瓢蟲

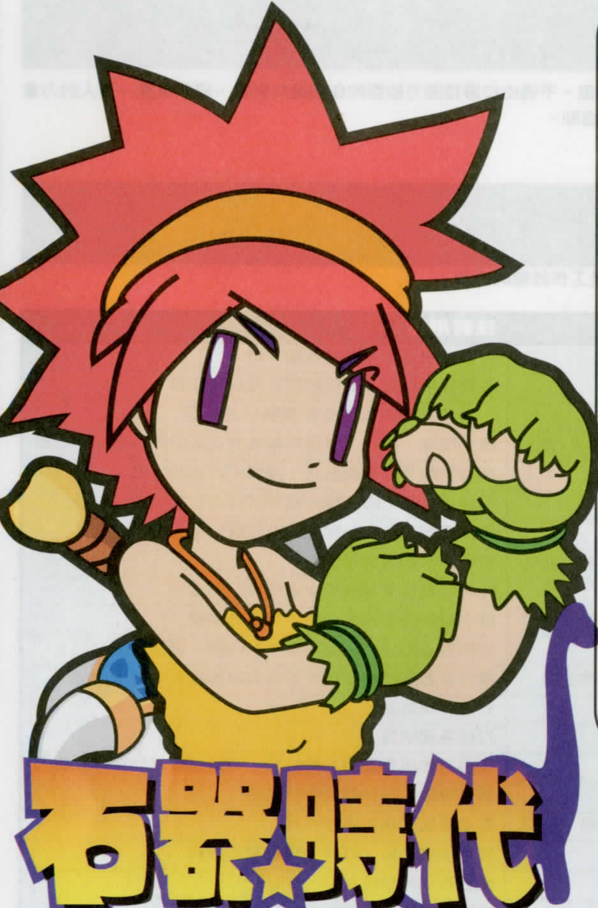

◆大鳳蝶


◆可愛的老鼠


◆兔子


◆波奇狗

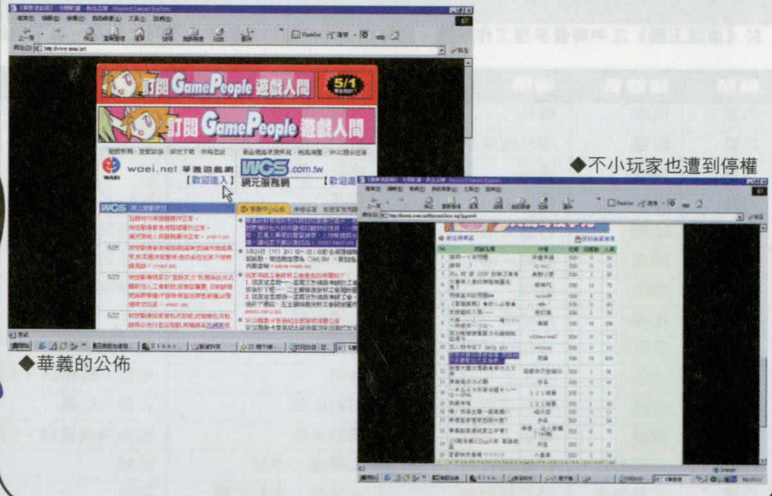


代理商:華義國際(香港由華彩軟體代理)
收費模式:華義國際WGS
推出日期:已推出
系統要求:Win95/98,Pentium200,HDD 400MB,速度33.6KBp以上的網路連線
TEXT:外星人　整理:希洛

石器新聞：

在上兩期的新聞裡，筆者說了很多人做料理加聲望，但華義公佈了青龍日期到六月底後，一些人便把料理做成了封包，可以開機料理，一小時加幾十聲望…但華義知道後，立即公佈用封包者，會永久停權，本來筆者覺得公平，但原來不只用封包者停權，就連用滑鼠記憶…即是一小時加大約五點的人也要停權，所以大家料理要小心點了…


◆不小玩家也遭到停權

◆華義的公佈


◆席格

大戰席格！

外星人說：「不是樹的樹，指林務局門口吧，那裡有很多被斬的樹木。」果然不出所料，一大群白猩猩攻擊二人，經過一場又一場的戰鬥終於得到了格爾希洛項圈，回去找到里拉拉後，里拉拉說：「真的拿回來了嗎？我可以在白猩猩前炫耀一番了，其實我看見里斯基被一群黑衣人奪走了，而那些黑衣人是在伊甸園雕像出現的，打倒後可以得到黑色衣服，拿回來我就可以帶你們去找里斯基。」二人去到後，竟然遇到一些不良少年，打倒後得到黑色衣服，找回里拉拉，里拉拉說：「又拿回來了嗎，其實他們在地下洞穴，現在就帶你們去吧！」終於到了地下洞穴(２１,６４)，二人到了第五樓，終於見到他們的老大～席格，席格說：「你們要勝我嗎？未夠資格，打到黑色旗子才來找我吧！」二人回到四樓，不斷的戰鬥終於得到了黑色旗子，回到席格，外星人說：「現在夠資格吧！」



◆白猩猩出現處



◆不良少年出現處

白猩猩與不良少年的打法：

白猩猩屬水，攻擊力超強，一定要用地屬性寵打，要放地屬性，也要放睡精靈，血最小寵要小心，因為牠們只會打血最小寵；而不良少年比白猩猩弱，不良少年屬地，要用風寵打和放風屬性，不良少年比白猩猩易中精，所以只要有睡精便很容易打。

席格打法：

五人打才比較容易，席格攻擊力超強，一下一定能夠把人飛走，所以要兩人不斷放鏡在人身上，要用風寵打放風屬性，因為如果放地，不良少年會超強，只要記得補血，不斷放鏡，用風寵放風精，加睡精，便能輕易擊破。


◆拉斯基

里拉拉的鎧！

終於戰勝了，席格說：「我竟然敗了，就當我倒霉，拉斯基你帶回去吧！我們會報仇的！」回去後，找回里拉拉，里拉拉說：「終於拿回拉斯基了，快點去找團長吧！」回到動物園，團長說：「終於拿回三隻寵了，很感謝你們幫了我，我只好送一隻雷爾胖給你們，要好好對牠呀。」小蔓說：「多謝了。」二人再一次找回里拉拉，外星人說：「多謝你助我們解決這個困難啊。」里拉拉說：「不用謝了，你也是幫助我的同類吧，我應該報答你才是，因為你幫我打白猩猩出了一口氣，我送一件里拉拉的鎧給你吧，就當你們的手信，我也要走了，再見！」二人說：「再見！」


◆里拉拉的鎧

神秘老人！

二人解決這問題後，又再一次在伊甸城散步，但他們走到一個水池旁時，一個神秘老人(１０７,０９７)突然站在他們身前，神秘老人說：「你們身上的是等級一的魔法介嗎，似乎你們是曾經上天空島的，是不是？」外星人說：「你怎會知道，莫非你知道黑暗精靈王的事？」神秘老人說：「其實我是黑暗精靈王身邊的一名精靈，聽說曾經有一男一女在天空島上說要解決光明與黑暗的誤會，就是你們吧，聽說黑暗精靈王在一個迷宮之內，你們可以找找他。」



◆等級三的地魔法介

幻影之界！

之後二人在伊甸城四處找迷宮入口，但結果只找到一個似乎很煩惱的小女孩(出現位置(１４,１５７),(１０２,７０),(１５９,１１２))，小蔓說：「小妹妹，為何好像有心事似的。」小妹妹說：「我的塔斯夫不見了，哥哥回來一定把我罵死了⋯嗚嗚⋯」小蔓說：「不用怕了，姐姐現在找一隻給你。」之後二人走到城外，很容易便捉了一隻回去，小蔓說：「姐姐捉回來了，看看是否這種？」小妹妹說：「是啊，多謝你們，姐姐，我在某天在地上撿到了這張東西，似乎是你們想要的，你們拿去吧。」外星人說：「這張⋯通行證，是到迷宮的入口，上面還有座標，真是好心有好報。」二人便出發到迷宮(４,１６)，到達迷宮一樓，發現了一古怪石柱，上面寫著：「若要通過，請到往下迷宮撿取奇特的石頭。」二人便走到三樓，撿到石頭後，便跑回一樓和石柱說話，二人被傳送至四樓，走到最後終於看到黑暗精靈王了。



◆小女孩



◆迷宮入口



◆黑暗精靈王

幻影之界走法：

一樓分別有東南西北四個入口，各自到達不同的二樓，每個二樓，也有四個入口，也是通往不同的三樓，而三樓的入口是沒用的，進去後只會回到三樓，所以三樓的入口不用進，逐個三樓找尋後，應該很快便能找到奇特的石頭了。

待續



開發商:雷爵資訊股份有限公司
發售日:發售中
系統要求:P200、32MB RAM
TEXT:安拉風

紅石大帝
萬王之王 KING of KINGS

隨著資料片《紅石大帝》的推出，《萬王》亦新增了多種不同的怪物，這些新增的怪物在《萬王》中可說是等級最高的那班，今次讓筆者為大家逐一介紹：

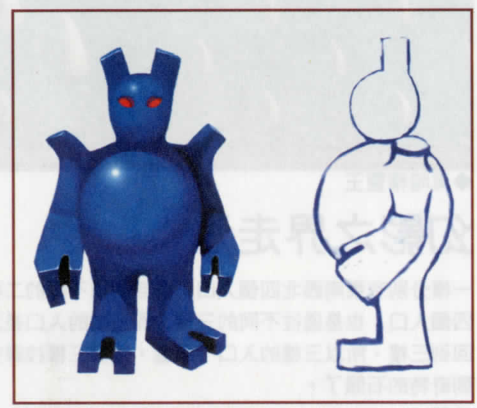
紅晶魔

由紅色晶體形成身體和四肢，頭上有一根根呈扇型分佈的水晶柱，外貌有點像機器人，行動遲緩。不過特殊晶體構成的身體將能夠反射所有魔法攻擊，所以無法使用各種魔法型攻擊使他受傷，也由於他的身體堅硬，對物理攻擊也有很高的防禦力，唯一的缺點是在受到高溫燃燒後（利用火燄法術燒它的人將會受到反射），防禦便會變得脆弱，同時攻擊的威力亦會倍增，這時候使用物理攻擊就可以把它打倒。如果紅晶魔被火燒過後，紅晶魔便會使用特殊攻擊方式為「衝撞」，直線衝刺並撞倒路線上的所有敵人。


◆有點像機器人的紅晶魔

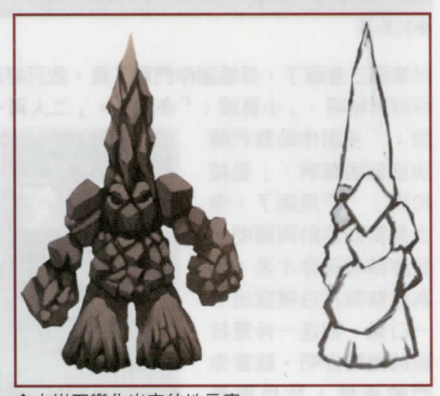
鋼魔

鋼魔是由藍鋼形成的妖怪，在使用魔法焠鍊藍鋼時，意外產生的可怕妖怪，冰藍色的金屬身軀加上火紅色的雙眼，像一座堅硬的小山般有著超強的防禦力。除了主人之外，鋼魔將會對所有玩家作主動攻擊，由於他是由魔法構成，所以對他施用魔法將能使他受傷，但同時會幫他補充體力，而鋼魔也會使用各種法術攻擊。另外，任何物理攻擊亦能令鋼魔受傷，不過每擊中它一次便需要受回它的一次寒冰反震。鋼魔的特殊攻擊為凍結，會使所有靠近它的敵人凍結，由於它的凍結範圍很廣，所以不要太接近他。


◆鋼魔外型令人覺得它很遲鈍

地元素

被招喚出來的大地元素，擁有岩石一般的身軀，尖柱形的外型。只要有玩家站在地面，它就可以隨意在地面瞬間傳送到你身旁，它的特殊攻擊為刺岩，是一種從地面召喚出來的尖銳利，是完全無法防禦的一種，而且攻擊範圍十分之廣。由於他必須貼近地面來攻擊，所以大家可以先向它施放漂浮術再接近它。在它浮起的一瞬間，它便會不能使出傳送和特攻。由於它非常之重，所以要累積夠十多個漂浮術的力量才可以將它浮起，而當它浮起的同時便會立即使出刺岩。只要它浮起來時，便是向它攻擊的最佳時機，但是它浮起的時間卻很短，沒法快速把它解決的話記緊快點逃，因為它的怒氣將會使它發揮出更強的力量，只要它一回到地面，體力便會快速恢復。


◆由岩石變化出來的地元素

炎魔

從地心熔岩產生出來的火焰妖魔，它是由火焰組成，所以任何火系法術都會幫他治療，而任何冰系法術都會被他反彈。由於他沒有實體，任何攻擊法術都沒辦法影響他，就算物理攻擊也不容易成功，他會燒掉任何接近他的物質，所以一般的武器傷害他時，或防具被他的火焰燒到時，都會熔損而無法使用。不過若使用精神系魔法對付它的話，它便會因此變得亢奮，開始瘋狂攻擊，如此持續下去後，它便會因過度亢奮而變得不穩定，最後發生大爆炸，這個最後的大爆炸威力驚人，通常會燒掉周遭所有的物件和生命。


◆炎魔的外型就像一個火燄圖案



雷妖

在雷電落地的一瞬間產生的妖怪，它的生命非常短，但卻足以造成巨大的破壞，它會使用電擊攻擊所有靠近的生命。由於它並沒有實體，所以任何的魔法都會幫他提升能量，但若是使用物理攻擊的話又會被它電到，是非常麻煩的怪物。當雷妖被電系法術擊中後，他會進入恢復的狀態，而開始恢復體力，在這個時候，他的周圍會出現一種有顏色的光，如果出現紅光的話，就表示它對火系魔法的防禦暫時解除，如果出現藍光，表示他對冰系魔法的防禦暫時解除，而黑色表示黯系、白色表示神聖系、金色則表示它對物理攻擊的免疫解除。因此，攻擊者必須先解除他的部份防禦，再針對他的弱點進行攻擊，但每次解除他的防禦，都會使他恢復體力，而且每次解除的時間都不長。



◆充滿破壞力的雷妖

鑽石精

鑽石精是一種狡猾的妖怪，雖然長得像一顆小鑽石，但卻不停的到處亂跑。它會不斷吸收敵人的體力和法力來補充自己的能量，當它收到一定數目的能量後，它的鑽石等級便會上升，也變得更加難以對付。鑽石精不會被各種魔法傷害，唯一能傷害他的，就只有物理攻擊。



◆鑽石精經常到處亂跑

寶石蛇

一隻像用各種寶石組合而成的蛇，看起來像是紅藍黃綠色的寶石排成一排在你的面前游動。雖然寶石蛇不會使用魔法，可是它的物理攻擊卻非常之強，被它撞穿的話，防具都會被破壞而無法使用。物理攻擊可以直接傷害到寶石蛇，但效果不大，用魔法也可以傷害寶石蛇，但是會被他相應的寶石吸收，而轉換成體力，那個寶石也會變大，有時候吸收物理攻擊的寶石也會出現在寶石蛇中，那時對他使用物理攻擊也會使該寶石變大。當寶石變大到一定程度下，該寶石便會想自立為王變成寶石的頭，當該寶石變得夠大時，它便會領導著其它寶石脫離本身的寶石頭並脫離戰鬥。



◆由寶石型成的寶石蛇



後記



《萬王》已經推出了差不多三年，而資料片《紅石大帝》也在這三週年前夕推出。這三年來，《萬王》不斷的更新、改進，來到現在，《萬王》已經變成一隻非常著重玩家之間合性的遊戲，希望今次戰法介紹能夠幫助大家對付這批變態怪物。

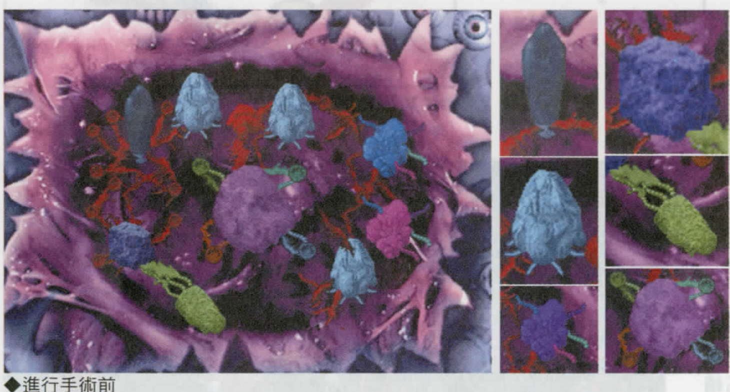






開發 / 發行:OSI/EA
發售日期:發售中
整理:希洛
TEXT:Scottie

第六週劇情 - 搶救大地



◆進行手術前

上週一如本刊所報導一樣，瘟疫樹終於開口並由長老請求大家各自帶著所需的資源到世界各地拯救瘟疫樹，瘟疫樹會吃的東西和必須餵他吃的東西如下：

強補血藥水（Greater Heal Potion）

強解毒藥水（Greater Cure Potion）

亮色種子（Bright colour seed）- 同色系的植物配種後所得到的亮色種子

冷凍了的瘟疫怪核心（a plague beast mutation core）- 從瘟疫怪大王（a plague beast lord）身上進行手術而得到

當晚玩家把瘟疫樹放入這些解藥之後，樹上的一粒一粒亮亮的綠球轉為藍色的球，瘟疫樹便會得到解救，當然瘟疫樹不是只有 Yew 才有那麼少，其他玩家便趕快到其他地方解救瘟疫樹，不消一日 ... 大部份伺服器的瘟疫樹被解救(其中 Formosa 的效率很高，只需半天左右的時間)，而隨著主機重開，所有的敵人也好像撤退了，Yew 城終於安全了，但可惜的是安全後，還是不能恢復森林的原貌，究竟是什麼事呢？

跟據筆者撰稿當日由 MyUO Board 看到的情報顯示，今次的事件分為兩部份，一部份是上文的「治療瘟疫樹」，而另一部份則是在治療樹的同時，玩家需要阻止 Yew 進一步的腐化。所以現在我們只治癒了瘟疫樹而不表示我們能阻止 Yew 繼續腐化，至於要怎樣才能拯救 Yew，筆者暫時尚未得到消息，當有進一步消息，我們便會立即報導。



◆成功後所得到的瘟疫怪核心

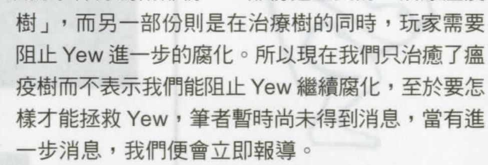


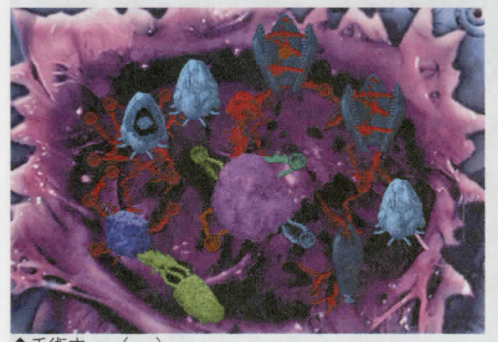






◆瘟疫怪大王





◆手術中 ...（一）



◆手術中 ...（二）



房屋擁有權與傾塌規則改變

在此提醒各位，因為上年美國發生 911 事件，所以 OSI 宣佈在 UO 中的所有房屋也不用每天開門而作出更新，這也包括所有早前離開了 UO 但在 UO 中仍然擁有房屋的玩家，這個影響雖然對那些每天只是「Login - 開門 - Logout」的玩家很有好處，但是這種做法卻令新玩家不能建立自已的家園。近日，OSI 終於宣佈在未來的更新（Publish 16）裡，OSI 將會實行房屋傾塌系統計畫中的新規則，沒有付款的朋友可能需要重新付款才能把房屋更新，而主要的新規則包括同一主機內只能一個帳戶擁有一間房屋、無付費帳戶所蓋的房屋將在更新啟動後兩天倒塌等等，這次改變將對許多玩家的房屋造成影響，並促使 UO 的蓋屋狀況更健康。


◆無付費帳戶小心哦

由於資料相當多，恕筆者不能刊登在此以影響本專欄的可看度，玩家可以在以下網站觀看其詳細內容：

赤刀盟： http://tfb.uline.net/real.htm

精彩圖片


◆花王？

Publish 16 準備篇 - Bard 的新技能 Discordance/Enticement

想不到一個原本沒有任何用處的技能，終於因為 Publish 16 而可以有出頭之日，Enticement（引誘）將會改為 Discordance（不協調），功能由「引誘別人」改為「減弱別人的能力」，加上未來出現的詩人武器「Fire Horn」(一種範圍性的音樂攻擊)需要該技能才能發揮良好效果，所以到時所有詩人也必需擁有這種技能才可以生存。今期筆者決定寫一篇有關訓練 Enticement 的文章，讓玩家準備迎接 Discordance 的來臨。

Main Skills	
Enticement	82.8
Magery	100.0
Meditation	100.0
Musicianship	100.0
Peacemaking	100.0

◆筆者也在努力中

先說明一下，由於 Enticement 這個技能的提升方法和 Provocation(挑撥)一樣是「目標性」而非「難度性」(引誘小雞和龍的成功率是一樣的)，所以這類技能到了八十以後的時候在固定地點 Macro 的效率十分低，所以在玩家開始訓練的時候，可以先到 Jhelom 的農場不斷進行引誘，而在 UO 所設定的巨集如下：

Use Skill - Enticement
Wait for Target
Target Next
Last Target

這種設定方法可以確保玩家在每次使用技能之後會自動轉換目標。這樣你只需在農場中不停使用這個巨集，技能便會隨之而增加，這種練法不用 Power Hour（黃金時間）也能使用，另外其實在其他小動物再生密集區的效率也十分良好，例如 Moonglow 外面或是 Trinsic 月門旁都是絕佳的場所，動物密集區例如 Delucia 牧場也是十分理想的地方。


◆ Jhelom Farm 的地點

這個方法在八十之前還不錯，反而在技能八十以後便會開始較難提升，你可能需要很長很長的時間才能提升一點技能，這時候你可以嘗試把農場內的生物完全殺光，等待牠們重生時再引誘才有機會提升技能。另外你亦可以嘗試到玩家的大型百貨公司向那些僱用商人進行引誘，筆者感覺這樣做會較易提升技能。對了，談到商人 ... 差點忘記告訴大家一件事，便是 Felucca 和 Trammel 的引誘限制也不同，在 Felucca 內除了 NPC 商人(含玩家僱用酒保等)、玩家和警衛以外都可以引誘，但是引誘玩家亦是有機會提昇技能的，而 Trammel 則有很多限制，除了和 Felucca 的一樣之外，在城內的藍名 NPC 和非公會關係的其他玩家也是無法引誘的。所以玩家到 Felucca 訓練會有更多機會可以使用到引誘技能，對提昇技能上有很大幫助。


◆引誘中，別忘記轉目標哦

黃金時間對 Enticement 來說比較特別，因為在黃金時間內如果「失敗」使用引誘技能都未必能提升技能，所以引誘失敗記得要重複試同一個目標直到成功才換下一個，

就筆者經驗來看，一般玩家在八十以前不會有難練的感覺，但是到了八十以後提升速度便會稍微變慢，動物多的地方逛大約一小時大概都能升個 0.3 至 0.6 左右，黃金時間則一小時大概 0.7 - 1.0 左右，一天練兩三小時的話應該一兩個禮拜就可以 GM 了。

希望今次的教學可以幫到大家。下星期我們繼續探討 Bard 的準備方案。





古惑人生

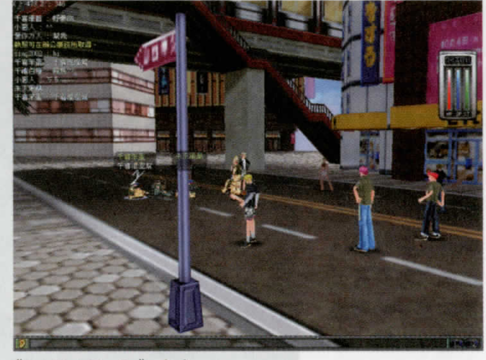
開發商:eSofnet
發行商:台灣易吉網股份有限公司
系統要求:PII 300、立體顯示卡、128MB RAM
網址:http://www.n-age.com.tw/
遊戲下載:http://www.n-age.com.tw/

文：卡新

不用消費的測試遊戲，大家可不會放過吧！尤其考完試無所事是，不妨從測試中增強對網絡遊戲的認識。《古惑人生》(前名：N-age）的韓國體驗版其實早已經開放了，筆者、安拉風及小黑也一起在韓版裏遊玩過，最深印象的可能不是其遊戲的畫面及玩法，事實上這些都沒有太大的驚喜，反觀是以此遊戲引擎製作的《KOF Online》，當中的系統及畫面非常類似！如果想率先體驗《KOF Online》，《古惑人生》應該可以幫幫忙。

四分二個世界

在《古惑人生》的測試版裏，暫時只開放了兩個世界，分別是日本風的Borbon City及韓國風的Airbone City。大部份的玩家都喜歡日本，自然以Borbon作出生地，哈，那裏的景觀又的確有點X-Box《Jet Set Radio Future》的感覺。不同的出生地沒有太大的分別，城市的大少也差不多，所以出生點沒甚意義。反正所有人的目標都是作一個野蠻青年呢！



《Jet Set Radio》！！

故事背景

經過多次淨化後的『中央市』，成為了整個「N-age」世界的權力核心。話雖如此，「中央市」仍然是一個謎一般的城市，玩家們在N-age 裏非常自由，據說可以「情慾橫流的頹圮城市中浸溺愛情」(網絡情緣）？也可以通過戰鬥，經營及組織自己的聯盟。強大的組織可以掌管『中央市』的最高權力，控制整個N-age世界。



一個童黨與流氓的聚腳地－N-age

遊戲形式

立體的網絡遊戲，可謂韓國的第二代遊戲產物。《古惑人生》亦是全立體的作品，無論人物及背景都是以多邊形製作，至於質素，筆者只能說是Playstation 後期的美製立體遊戲水平。玩家們的角色是以等級制成長，升級就是靠不斷打怪，累積足夠的經驗值。戰鬥形式是即時戰鬥，而且是隨時可以戰鬥，無論是出生點以至邊境，只要點選目標便可以戰鬥，這也就是玩家們所說的「韓國版古惑仔遊戲」。一眾的年輕外觀角色，在街上直接與其他流氓Npc 大戰，可謂會遊戲的賣點。

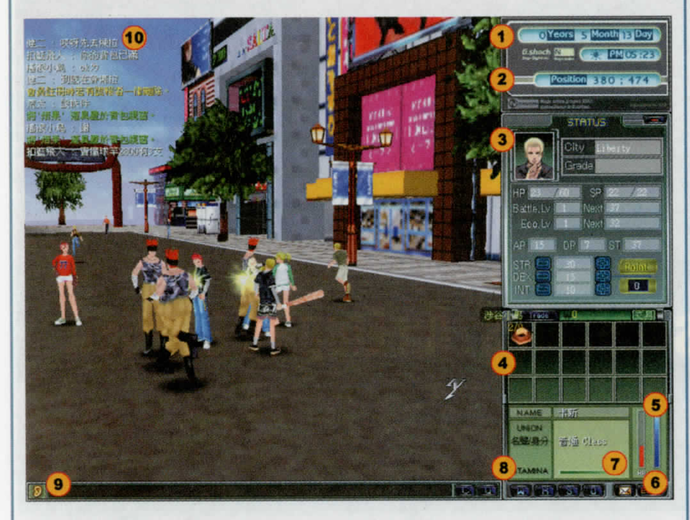
人物設定

角色的設定倒很豐富，4種髮型、5種髮色、10種帽子、3種基本上衫、褲以及各樣的手套和鞋，這些隨著這道具及新裝備都會改變，是台灣人稱的「紙娃娃」式的人物設定。外觀之外，人物的肢體也由多個多邊形組成，每個角色都有35個關節，合計武術動作及持武器的動作，可造出超過300種動作及特殊攻擊。角色的外觀非常時尚，女角的Tube-Top，男角的牛仔褲盡顯年青人的活力，比起其他遊戲的騎士、魔法師，新鮮感絕不缺乏。奇怪的是同一個城市，有的玩家一副夏日裝束，有的長衫長褲連同羽絨一前穿上......



坐在長椅上的動作毫無難度。

操作解說



1 由於是二十四小時制，所以與真實一樣有白天及黑夜之分
2 角色所在座標
3 角色各項數值
4 身上物品
5 紅棒是Hp ，藍棒是必殺技，綠棒是活力
6 離開遊戲
7 傳送訊息與特定玩家
8 部份設定
9 與身邊人對話
10 身邊人說的話

城與城的連系



毆打警察即時入冊！被罰的玩家一一傳送到監房，有的說自己要坐幾小時監，活該！

不斷往城的外邊奔走，會出現問你是否乘坐火車的視窗，要到其他城市就是靠搭火車，只要付一定數目的金錢便可以到其他的城市。火車是公共交通，玩家當然希望有自己的交通工具，韓國的年輕人可能較喜歡駕駛電單車，所以在《古惑人生》裏，玩家的私家工具就是形形式式的電單車（機車）。想買電單車？玩家就要有一定的等級，韓國版的設定是等級45，凡技能或人物級數達45級便可以到油站買車，測試版的玩家相信要努力點，要留意價錢可不便宜呢！電單車固然有型有款，但原來都很實用，電單車除了由自己駕駛，尚可以接載其他玩家，能否藉此結織異性？要看大家的能耐了，而且其他玩家也可以偷你的車，到時玩家要到警署報案了。



逃獄大暴走。

角色升甚麼？



角色的選擇在遊戲中是個弱項，因為可以選的方向實在太少了，只得武術、武器攻擊及商人三項。人物的升級時，點要放在那裏？其實人物的技能是主要，屬性的提升只為符合新裝備的要求，武術家可以戴拳套，那就看看官網上下一個新拳套對屬性要求幾力，武器攻擊的技能也如是，玩家了解後再選擇提升便可以。至於較另類的商人應該怎樣提升，其實早前小黑在書舶已經提過，在此再向大家簡單解析。 開一個專責貿易的商人，玩家就要打工。首要知道Int對商人夜易時所得的經驗值有直接的關係，所以開人時要把其實屬性降到10 ，讓Int升到最高。商人需要錢去就職成為商人，首先到地圖上有P字的大屋，玩家便可知需要幾多錢。找錢的方法可以靠朋友、靠自己打或者靠拾，大家想想法子找錢吧！再到P字大屋（Public office），付錢後可以擁有一張信用卡，可以開始打工的旅程。到地圖上有紅點的地方（便利店）接任務，再跑回Public office 把物回拿回最近的便利店會獲得金錢及相關經驗值。，重覆這樣你將可以學會合成及其他技能。

卡新玩後感



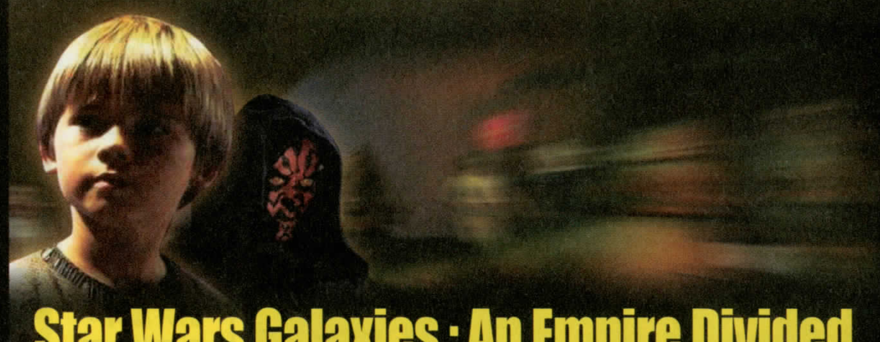
連同韓國版的測試，筆者已經在此作花了不少時間。遊戲最吸引的地方是可以隨街亂毆，以及時尚的時代背景。不過遊戲性始終帶著韓國遊戲的老毛病，第一，是手打手物品，在新手期大家都會領略到。千辛萬苦打來的小頭目，不一會便會引來其他玩家分一杯更羹。物回更不消說，玩家拾東西的速度快如閃電，實在討厭極。組隊沒多大作用，縱使最大組織的頭目可以掌管物價以及擁有勢力範圍，但一般作戰時組織及團隊可謂沒有作用。最後日是變化，職業少，角色與角色間的分野自然不多。很多人會拿此作與本地的《古惑仔 Online》拿來比較，兩者其實沒有甚麼相多之處。或許試玩後，你會有比筆者更深的領會及看法。





文：卡新





Star Wars Galaxies : An Empire Divided

開發商：Verant Interactive
發行商：Sony Online Entertainment
發售日期：預定 2002 年 12 月
網址：http://starwarsgalaxies.station.sony.com/

星戰迷都應該欣賞過星戰系列的最新電影《星戰前傳 2 》，小說電影看得多、PC的單人遊戲亦試過，MMORPG式的星戰應該是最新鮮的表達媒體！一直只聞樓梯響的《Star Wars Galaxies》在E3 中可謂鋒芒畢露，立即奪得E3的最佳電腦遊戲大獎，玩家的期待度更上一層樓。名字倒吸引，玩家在遊戲中到底幹甚麼？我可以作為 Jedi 的一份子揮動激光劍嗎？我可以駕駛自己飛船穿梭宇宙嗎？答案就在下文。

集齊 MMO 類最強的系統

最強的故事背景

故事大約是環繞Palpatine（帕裴汀）的專制統治橫行，為了鞏固權力，剩餘的絕地武士（Jedi）被趕入絕路。玩家在遊戲中可以自由決定自己以及銀河共和國的命運，無論反叛軍、國衛隊以至中立，都是玩家可選的身份。星戰迷最關注的是遊戲內容包括了那些電影及小說元素，可幸遊戲中除了最新的《星戰前傳 2 》電影內容，其餘四部的電影環境及人物都會現身於遊戲！

全新的遊戲引擎

製作《Star Wars Galaxies》的班底，都是 Verant Interactive ，即前EverQuest的人員。為使遊戲的畫面有著最高的質素，全新的立體引擎務使各星球的地形外貌、人物外觀以最忠實的方式表現。要發揮如斯的水準，就是靠GeForce 3 晶片的圖像處理加速功能。



場境的製作質素，既具電影感亦不離原著！星戰迷一定玩得投入。

由星球玩到全宇宙

遊戲原先的設定，主要是環繞幾個主要的星球，玩家的所有時間也是在星球之上。但據了解，這只是遊戲推出首幾個月的內容，在遊戲推出後的半年內，獨立製作的資料片將隨之推出市面。資料片所包括的就是最振奮人心的飛船大戰，玩家可以購買如Anakin 的Airspeeder ，在星球內飛行，或直接飛往其他星系，當中少不了大小飛船之間的火拼，其他玩家都可以享受到在炮火中穿梭的樂趣。

各方面加強互動性

公會組織都是網絡遊戲不能缺少的部份，尤其是連場大戰的《Star Wars Galaxies》。不同的人種都可以組成自己的公會，組織不同規模的戰鬥。另一方面，讓玩家更著重關係的是製造系統，強勁的裝備等的必須品，並不是由怪物身上打下來，而是靠玩家自己製造。玩家自己造自己賣的互動彈性，在《魔力寶貝》等遊戲中已經看到。

放棄升級制

歐美的新遊戲，似乎對升制已不盡認同，取而代之的是技能制，打怪打仗所得的不是經驗值，而是技能值。同一樣的技能可以衍生出不同的分枝技能，無論任何一個種族的星球人都可以習得。技能的全面性可謂非常可怕，上至攻擊用技能、下至生活技能也有。生活技能非一般的採礦伐木，就連理髮也是其中之一，玩家練習理髮的技能後，可以造出更多開人時沒有的髮型！以小見大，玩家可以想像到技能是何等的豐富。

宇宙職業何其多

升技能之餘都要搵錢，在《Star Wars Galaxies》中所能搵錢的方法多不勝數。除了前文所提及過的製造物品，玩家可以接受任命，當一個賞金獵人；也可以捍衛絕地武士，受訓練成為Jedi 不停戰鬥；你也可以駕駛自己的飛船，在星球中作走私客，自由度隨著遼闊的銀河而擴大。



要是就職為白兵，玩家的外觀豈不是都一模一樣？





每個種族的服飾配搭多至不會與其他人混淆。

合共八大知名種族

不同的種族都有自己的專長，以及自己的語言。



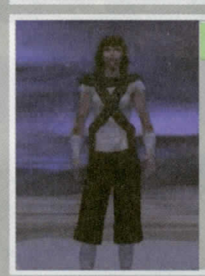
Bothan（波森族）

語言：Bothan
身高：1.3 至 1.54 米
相信會是最多玩家選擇的種族，Bothan 族是全銀河最會偵察的部族，要作一個戰士或前手，這是個不錯的選擇。



Trandoshan（川多珊族）

語言：Dosh
身高：1.9 至 2.1 米
爬蟲類般的人型生物，看其高度已知他們非常巨大。他們最善長的是搏鬥及探索的能力，是戰鬥型的種族。



Human（人類）

語言：基本
身高：1.7 至 1.9 米
平均型的種族，人類有著最多面的能力，於是能擔當多種職業。基於高度的適應能力，在原著中多個地方的決策機關都有人類的參與。



Twi'lek（提列克族）

語言：Ryl， Twi'leki
身高：1.7 至 1.9 米
星戰迷絕不陌生的面孔，他們與人類非常相似，亦屬於和善的族群。原著中多擔當機師及政治家，在遊戲中將有其他種族學不會的語言。



Mon Calamari（蒙克萊梅利族）

語言：Calamarian
身高：1.5 至 1.7 米
擁有魚類般的面孔，可以在水底下生活，是全遊戲最高智力的族群，他們主要是遊戲中的技師，負責開發太空船等高技術的工作。



Wookiee（烏奇族）

語言：Shyriiwook
身高：2.1 至 2.3 米
在電影中大家都見過其文武兼備的優點，他們生得高大但並不好戰，在遊戲中會以強壯、聰明的姿態出現。



Rodian （羅地安族）

語言：Rodese
身高：1.5 至 1.7 米
繼續的是仍然是人類型的兩足立生物。原著中他們的原居地 Rodia 戰火連綿，培養出來的族人都是強桿的賞金獵人及商人。



Zabrak

語言：Zabraki
身高：1.6 至 1.8 米
意志力極強的種族，可以藉意志力對抗痛楚及傷害。遊戲中會有多項獨有意志力技能。



極高質素的遊戲

對於這類全球熱賣的題目，Sony 等所投放的資金及期望絕不會少。雖然電影中的飛船激戰，要待到遊戲推出後一段時間才加入，但最初回的版本已經有極高的質素，玩家在不同的地域及星球上探索，擊倒電影中出現過的古怪生物。有了一定的財力後，自組公會：建屋、貿易都納入遊戲的一部份，在其他遊戲中成功的地方，《Star Wars Galaxies》看來有具備，一切看來要試玩過才能評論。暫時，筆者認為這會一隻可以離開土地、飛出太空的《Anarchy Online》！！





不滅傳說



TEXT:安拉風
開發商:卓越數碼科技
發售日:預定六月十五日
系統要求:P300、64MB RAM

在上期，筆者介紹了一些《不滅傳說》(Lingering Tale)的事項，今次，將會為《不滅傳說》的其它資料作出介紹。







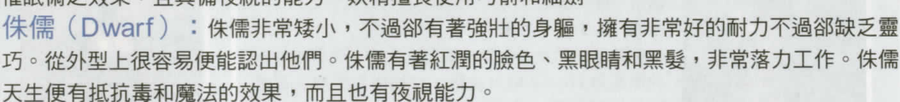
三大種族介紹



人類(Human)：人類是「Luciham」大陸上最具活力的種族，雖然對於其它種族來說，人類沒有什麼體格或智慧上的優勢，但是人類卻有超卓的繁殖能力，以及擴張領地意識和其它多才多藝的生活風格，令人類成為「Luciham」大陸上最成功的種族。

妖精(Elf)：妖精的體比人類瘦小一些，頭腦非常聰明，靈巧但缺乏耐力。他們非常注重自己的外貌，對藝術有著很高的品味。妖精們天生有抵抗迷魂術和催眠術之效果，且具備夜視的能力。妖精擅長使用弓箭和細劍。

侏儒(Dwarf)：侏儒非常矮小，不過卻有著強壯的身軀，擁有非常好的耐力不過卻缺乏靈巧。從外型上很容易便能認出他們。侏儒有著紅潤的臉色、黑眼睛和黑髮，非常落力工作。侏儒天生便有抵抗毒和魔法的效果，而且也有夜視能力。



職業介紹

魔法師：魔法師擁有著強大的威力，能同時向一眾敵人作出大範圍攻擊、削弱敵人的能力、為自己或同伴帶來輔助效果。由於他們能迅速解決對手，所以魔法師絕對是戰斗中的主要戰力。在遊戲中，魔法師只能專注於某一長處，兩大元素魔法的其中之一。由於各種元素是相生相剋，所以魔法師對於某一些元素屬性的對手時，他們的能力便會大幅削減！同時他們身體上的弱點，令他們在戰斗中必須小心緊慎，以免招致殺身之禍。

戰士：人類戰士是唯一能穿上終極鎧甲與盾牌的職業，在遊戲後期，人類戰士的角色將會變得刀槍不入，特別是對付弓箭手的時候，因為他們在裝備上盾牌後，特殊技能「格檔」將可以檔去弓箭的攻擊。人類戰士擅長使用劍這武器，而矮人戰士則比較擅長使用斧類武器，雖然劍比斧的



傷害力為低，不過命中率卻比斧更高。矮人戰士在遊戲中的攻擊力、體力也是最高，而且對魔法有著天生的抵抗力，令他們面對著魔法師時更具優勢，不過他們卻不能裝備高級鎧甲和沒法拿盾牌，使他們在戰斗中受到極大的傷害。雖然他們戰斗能力極高，但卻缺乏能夠控制的攻擊技能。



◆這裏會是什麼地方

弓箭手： 弓箭手有遠距離攻擊能力，而且有著多種攻擊的方式。弓箭手不能裝備重型鎧甲，而且體力也較少，不過他們卻有著超乎想像的敏捷和閃避能力，經常輕易閃開敵力的物理攻擊。弓箭手在面對魔法師時將能大顯身手，由於魔法師通常會躲在戰士的背後，而魔法師面對魔法師時往往因元素的關係，使他們的力量大減，而弓箭手能無視敵方的隊形向後方的魔法師作出攻擊，絕對是魔法師的剋星！



◆遊戲畫面充滿著陰森的恐怖感覺

一、歌手罗恩

战争已过去了三百年，游吟歌手罗恩在街头唱着这史诗的歌本，可是没有人驻足停留。人们在城市中穿梭，象工蚁在蚁窠中一刻不停。罗恩又唱了一段，叹了口气想收起四弦琴离开，可一个小人儿站在了他的面前。
"再唱一遍给我听好么？"他问。
罗恩想那不行，因为站在他眼前这个小人儿，是个矮人。他的身体包在连帽麻布长袍里，只有一双大的与头不相称的眼睛和把帽子支起来的尖耳朵证明他的身份。
"不，你不需要听，这个故事与你们无关。"罗恩说。
"可我很喜欢听。"那精灵说，"我也可以给你钱。"
他伸出了他的细胳膊，罗恩看见那黑色的手掌上有一个闪亮的小东西。"这算什么？"他说。
"哦，我身上只有这东西，这是我用一天采集的草药从巫师杰尔那换来的。"矮人的声音沙哑干涩。
"他对我有什么用？哦，好吧，听着，我不想要你的什么东西，这儿的人不喜欢矮人，被人发现了你会被拿去奴隶厂卖的，被贵妇人买去看门，或在台上当小丑，喏，就象那个一样。"罗恩一指街对面，一辆马车停在旅馆边，一个矮人迈着短腿上去把门打开，他想要点小费，却被眼前的长腿一脚踢开了，在角落里呜噜着。
"他很生气。"那个要听歌的矮人说，"他为什么不逃走？"
"你以为身上盖了驯奴厂主史台比的魔法烙印的奴隶是那么容易逃走的么"
"驯奴厂……呵呵呵"矮人忽然用难听的调门笑起来，"我也想弄一个人类去做我的奴仆了，不过现在，我只要听歌。"
"你快走吧！"
"你不肯唱？"矮人忽然生气了。
罗恩看着脚边这个企图威吓他的小东西笑起来，"对的，我要回家了，我想吃饭了。"
矮人一直跟在他的身后："我可以再给些好东西给你，只要你唱给我听史诗的全本……我雇佣你可以吗？你要多少钱。"
罗恩感到厌烦了："对不起，我收工了。"
"那么明天怎么样？明天我来找你……"
罗恩回身弯腰凑近他："嘿，小家伙，如果我唱歌给精灵族的人听，不仅这个城市的人会笑我，圣佑骑士团也会找我麻烦的。这个城不欢迎你们的。你还会快点出城吧，乘还没人看见你？"
"小家伙？你叫我小家伙？我活了三百年，你不懂得尊重老者的吗"矮人怒气冲冲，两只短手挥着。
忽然他被人从背后抓住衣服拎了起来。"嘿，看我找着了什么？一个刚从土里新长出来的矮人，卖到史台比驯奴厂可以换30金币呢！"一个穿着旧短衣腰里插着把短剑的大汉说，他身边还有几个和他一样的壮汉。
"胡说！我不可能只值那么点！"矮人咆哮着，双腿在空中乱蹬。
"他不是东西，你不可以捡他，放他走！"罗恩挺直了身子，对那大汉说。
"什么？我不是东西？小子我反对你的说法！"矮人叫。
"嘿这个路边弹琴的小子居然命令我？他不知道基洛城的凡奥。哈哈哈。"那人回头对他的同伙大笑着，忽然转回挥出一拳把罗恩打出老远，琴也飞了出去。
"这个矮人是你什么人？大哥？哈哈哈，我捡走了，想要就去驯奴厂买吧哈哈哈！"凡奥一伙扬长而去。

◆於官方網站中收錄了《不滅傳說》的詳細小說故事背景

盜賊： 盜賊擁有多種獨特的技能，如潛行、盜竊等能力，而且他們有著比任何職業更快的移動力。盜賊是近身戰斗的角色，雖然他們沒有卓越的戰斗能力，不過他們的攻擊速度卻超快，而且他們那致命一擊的能力實在令人震驚。盜賊的體力不多，也不能穿重鎧甲，但閃避能力卻異常地高。盜賊專有的鏡影技能會使敵人難以分辨面前盜賊的真偽，再使用盜竊、背刺等技能向對手偷襲，盜賊絕對是遊戲中最為刺激的職業。



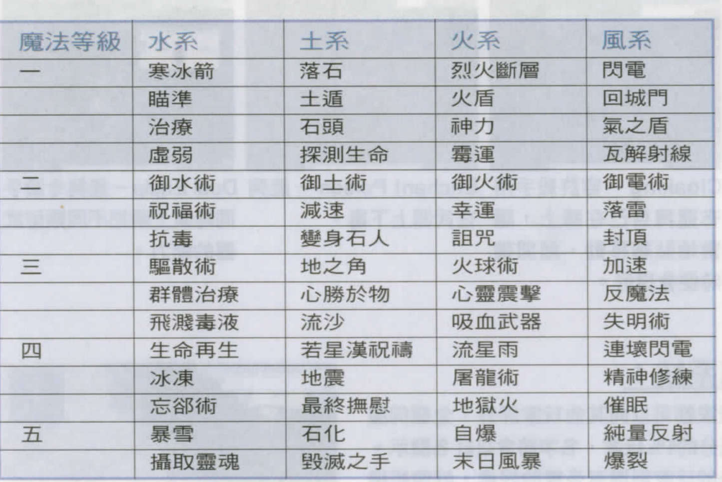






法術列表

無論是RPG或是MMORPG也好，魔法師永遠也是最受玩家歡迎的職業之一，而在《不滅傳說》之一，魔法師共有四種的不同元素系列，分別為水、土、火及風四系，四系的魔法也會有不同的魔法與效果，以不就是四系魔法的不同之處：



魔法等級	水系	土系	火系	風系
一	寒冰箭	落石	烈火斷層	閃電
	瞄準	土遁	火盾	回城門
	治療	石頭	神力	氣之盾
	虛弱	探測生命	霉運	瓦解射線
二	御水術	御土術	御火術	御電術
	祝福術	減速	幸運	落雷
	抗毒	變身石人	詛咒	封頂
三	驅散術	地之角	火球術	加速
	群體治療	心勝於物	心靈震擊	反魔法
	飛濺毒液	流沙	吸血武器	失明術
四	生命再生	若星漢祝禱	流星雨	連壞閃電
	冰凍	地震	屠龍術	精神修練
	忘卻術	最終撫慰	地獄火	催眠
五	暴雪	石化	自爆	純量反射
	攝取靈魂	毀滅之手	末日風暴	爆裂

後記

若大家對《不滅傳說》感到興趣的話，可到《不滅傳說》官方網站http://www.altimate.com 選繁體進入，再按「《不滅傳說》新用戶注冊說明」後按照有方網頁的指示登記成為測試版會員。



Ragnarok Online

Ro Beta2版的消息正不斷發放，看來二轉很快便會在韓國測試伺服器上出現。但前陣子收到消息指，除了韓國的Beta中能試到二轉職業，英文版和日文版都要正式收費才會推出，暫時未知消息的可信性，玩家們當然不希望要收費才能試到。但Ro從Alpha測試至現在Beta測試已經差不多一年，官方也是時間考慮收費的事宜！不然…怎樣把遊戲開發下去呢？……職業攻略繼續暫停……

免費登記網址:http://www.ragnarokonline.com
設計公司:Gravity Corp
預定發售:年中
系統要求:PII-400、64 RAM+、3D顯示卡
TEXT:小黑



韓國RO Beta2 大更新預定（三）

1）新職業Blacksmith

－可以從舊職業商人晉升。
－有再精煉武器和修理武器的能力。

Blacksmith 技能



Hammer Fall－使用Hammer重擊地下，能震暈附近的敵人。



Weapon Perfection－這技能令武器對不同體型的敵人都給予100%的攻擊力。



Maximize Power－這技能能短時間內加強武器的最大傷害力，想解除武器加持狀態需要再使用技能。



Smith Skills for each Weapon class－令玩家可以修理不同的武器。

新職業 Assassin

－可由舊職業盜賊晉升
－可以裝備兩手各持武器
－各種技能如隱密移動和下毒





Sonic Blow－殺手技能發出死亡氣息，能同時給予敵人8下攻擊。



Cloaking－容許殺手用布遮掩自己在牆上，隱密地貼牆移動，離開牆時便會現形。

Enchant Poison－能夠在武器上下毒。



Dual Equip－能夠令殺手同時裝上兩把不同類型武器的能力。

道德系統：

每名玩家都可以向其他玩家評分，全個伺服器最低分的5%玩家，名字將會以紅名顯示。而高分的玩家則擁有多樣的好處，好像組織工會。官方正設計系統來防止胡亂向其他玩家評分。好像玩家一天只能向一名玩家評分，不可向同一個帳戶評多過一次分。另外玩家可查到誰向自己評過什麼分數。



紅名玩家！



CHEATS

BY: AINHO

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。

大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

新日本PRO WRESTLING RING鬥魂烈傳 ADVANCE

●GBA ●TOMY ●FIG ●5800 日圓 ●2002 年3月29日

隱藏摔角手出現條件公開！

出現條件	摔角手
Success Mode 的Heavy 級編1 回完成	レスラーT,レスラーH,格鬥家G(Edit Point 30 追加)
Success Mode 的Heavy 級編2 回完成	格鬥家F,レスラーK,レスラーG(Edit Point 30 追加)
Success Mode 的Heavy 級編3 回完成	格鬥家O,レスラーM,レスラーA,格鬥家C(Edit Point 30 追加)
Success Mode 的Heavy 級編4 回完成	レスラーI,マサ齊藤(Edit Point 30 追加)
Success Mode 的Junior Heavy 級編1 回完成	格鬥家M,格鬥家S,ザバット(Edit Point 20 追加)

Project Gotham

●Xbox ●Microsoft ●RAC ●6800 日圓 ●2002 年2月22日



所有要素全開啟！

與日版Xbox同日推出的賽車遊戲《Project Gotham》，只要在遊戲開始時的Driver name中登錄「Nosliw」名字，在遊戲最初便可即時擁有全Level、全賽道及全車種，包括全顏色選擇。這個秘技消息對於為儲齊這些而花費不少光暗時間的玩家簡直受到一大挫折呢！

ESPN NBA2Night 2002

●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓 ●2002 年3月28日

隱藏 Option 出現

獲得NBA公認的運動遊戲最新版，除了可8人同時對戰之外，遊戲還追加球隊經營的新模式。現在為大家介紹一個遊戲秘技，只要滿足下表列出的各條件，這樣在主Menu的Option中便會新增CHEAT OPTIONS這一選項，將各Cheat Code推為ON的話，便會見到遊戲中各特殊效果的出現。

Cheat Code	內容	出現條件
BIGHEAD	人物大頭化	Double Overtime 以上完場
MINIMINI	人物縮細	Assist 做出 25 回以上
DUNKERS	容易做出 Dunks	Dunkers 做出 25 回以上
BALLHEAD	頭變成籃球	3P 做出 25 回以上
BEFOREIMAGE	球的移動位置表示	比賽完結時球的模糊現象為HIGH

心跳IDOL STAR SEEKER REMIX

●DC ●GRAVE ●PUZ ●4800 日圓 ●2002 年1月31日



隱藏要素一氣公開！

項目	條件
Continued(3 回)	Game Over5 次
Continued(9 回)	Continued20 次
Continued(99 回)	Continued100 次
CG 鑑賞模式	完成心跳IDOL Mode
Sound Test	完成心跳IDOL Mode
Star Seeker Mode ARCADE α隱藏版面	20 版內取得 2000 萬分以上
Star Seeker Mode ARCADE α隱藏版面 2	20 版內取得 2100 萬分以上
Idol Mode Bonus Track	Star Seeker Mode ARCADE+ α面完成
設定資料集	Bonus Track 遊玩次數 100 回

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6

●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓 ●2002 年4月25日

全九支隱藏球隊出現條件

歐洲明星隊	International Cup 優勝
世界明星隊	International League 優勝
英格蘭 Classic 隊	以英格蘭隊贏取歐洲杯
法國 Classic 隊	以法國隊贏取歐洲杯
荷蘭 Classic 隊	以荷蘭隊贏取歐洲杯
意大利 Classic 隊	以意大利球隊贏取歐洲杯
德國 Classic 隊	以德國隊贏取歐洲杯
巴西 Classic 隊	以巴西隊贏取美洲杯
阿根廷 Classic 隊	以阿根廷隊贏取美洲杯

隱藏球員[Master League]

與「5FE」一樣，在Master League共有35位隱藏球員存在。當玩者勝出D1後，其中12名便會以Random方式在來屆中出現，而各球員名單則如下：

ベスティ	ミケル・ランドルフ	ボーデ	ロデルト・バッジョ
フランケスカリ	ボパン	サモラーノ	レオナウド
ウノ・サンキツ	ラシー	フィリップス	グスタボ・ロペス
エウセリオ	ハジ	ジャルレウ	マルベス
ブスカツ	ヤチン	エルマンデス	ラパイッチ
イワン・ラッセル	ジェミングス	ラバネリ	サンパイロ
デニー・ロン	ブロローム	ウェバ	インス
ダウグリッシュ	ラベル	パレルモ	パリュウカ
クリンツマン	イルクナー	シニョーリ	

隱藏球員[Trading Mode]

除了以上之外，在Challenge Trading中還有另外7名隱藏球員，只要各項目取得1000分(Challenge Kick要5500分)以上便會一一出現。

項目	出現球員	國籍
Free kick Long Pass	Dunga(ドゥンゴ)	巴西
Dribble	Savicevic(サリチェビッチ)	南斯拉夫
Ball Keeping	Didier(デシャン)	法國
Manual Pass	Scifo(シーホン)	比利時
Free Kick Shoot	Stoitchkov(ストイチロフ)	保加利亞
Short Pass	Valderrama(ヴァルドラマ)	哥倫比亞
Challenge Kick	Stojkovic(ストイクビッチ)	南斯拉夫

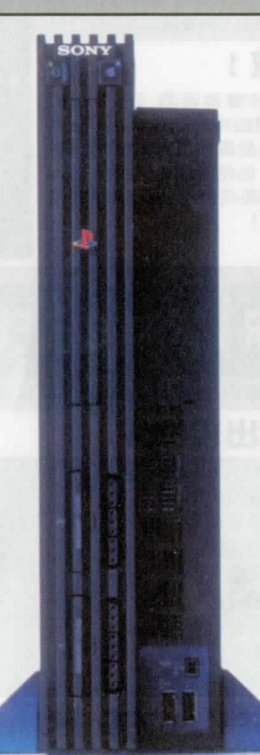




物競天擇、適者生存

遊戲主機減價潮浪接浪！

在過去一個月，全球家用遊戲市場出現驚天動地的變化；現今流行的三部遊戲主機包括PS2、XBOX、及GC相繼減價〔或變相減價〕。毫無疑問，減價戰短期內對於廣大的消費者來說絕對是百利而無一害的；能夠以更低的價錢，買得自己的心頭愛，又會有誰提出異議呢？可是，減價戰背後的意義是甚麼？對於整個家用遊戲市場又有甚麼影響？在今次的「EDITORS' NOISE」內，本刊的編輯們將為大家作最徹底的分析。



【PS2 & PSone】

穩站家用遊戲主機開發市場「一哥」位置的SONY〔SCEI〕於5月14日宣佈，旗下主機PS2及PSone，將於5月16日起改以「公開價格」〔即由零售商自行決定售價〕形式在市場發售，而實質上就是將兩部主機的售價下調。

PS2及PSone的定價原本分別為29800及9980日圓。SCEI今次決定，除了是加強主機在市場的競爭能力外，相信亦係為了配合PS2寬頻服務「PLAYSTATION BB」、以及最新網絡RPG『FINAL FANTASY XI』的推出而制定的。

北美方面，SCEI亦宣布自5月14日起，PS2在當地的售價將由299美元，調低至199美元，減幅足足達原本售價的三成；至於PSone方面，則會由原來的99美元，大幅調低至「超低價」的49美元。

在聲明中，SCEI指出公司今後希望「透過PS及PS2的業務，創造一個融合音樂、電影、廣播、出版等的『電腦・娛樂』全新寬頻時代」；由此可見，SCEI今次調整主機售價釐定方式背後的真正目的，並非單單是為了短暫刺激主機的銷路，而是為未來更長遠的家庭式電腦娛樂平台市場舖路。

在較早舉行的經營方針說明會上，SONY會長出井伸之就曾經指出「遊戲是公司三大核心業務之一」，足見集團對家庭遊戲主機業務的重視。截至今年5月初為止，PS2在全球的總出貨量已突破3000萬部，配合全新網絡服務的推出，公司行政總裁久多良木健較早前就揚言，期望主機的出貨量在今年底可達到5000萬部。

【XBOX】

鑑於主機自推出以來在全球的銷售成績未如理想，微軟〔MS〕於5月15日正式宣佈，將旗下主機XBOX的零售價調低。自5月15及22日起，XBOX在北美及日本的新售價將分別為199美元及24800日圓。

其實，MS早在4月26日起，已將XBOX在歐洲和澳洲兩個地區的售價下調。由於減價後的確大大刺激主機在當地的銷量，MS遂將減價策略擴展至美、日兩個主要遊戲市場。另外，SCEI將PS2及PSone變成公開價格，亦可能是觸發MS落實減價政策的導火線。

XBOX從3月22在日本正式推出，至今次落實減價政策，只是剛滿兩個月時間。對於在這兩個月內購買了XBOX的「忠實」客戶，日本MS方面除表示感謝以外，還準備舉行一個名為「XBOX早期購入感謝運動」的活動。至6月底為止，客戶只需向公司填交部份文件資料，便可從手制、DVD播放配件、記憶卡、以及MS為XBOX開發的遊戲選擇一項作為免費禮品。



據市場消息指出，自減價以來，XBOX在北美地區成績可謂極之理想；當地最大玩具連鎖店「TOYS 'R' US」總裁JOHN EYLER早前就曾經表示，「日前〔XBOX〕的減價，令銷售數字上取得難以置信的上幅」，又指主機即將成為家用遊戲業界的第一平台。



【GAMECUBE】

由6月3日起，任天堂將調低旗下主機GC在北美及日本市場的售價；日本方面，GC的售價將由原來的25000日圓調低至19800日圓，而北美方面則由199.95美元，下調至149.95美元。對於任天堂今次舉動，一般相信係同較早之前SCEI將PS2及PSone改為公開價格方式出售有關。

根據公司在5月底所發表的數字，GC在日本及海外分別已售出達157萬及223萬部；預算至下年度結算時，GC在全球的總銷量將可達到1200萬部。



ON SALE !!

馬高：減價促銷乃唯一途徑！

「以現時遊戲界的情況，主戰減價戰是在所難免；眾所周知，主機生產商最關注的是其下主機的銷量，而目標只有一個就是將最多的主機數目推出市面，收入亦會隨之而增加，然而，面對現時主機銷量未如理想的情況下，市場消化率不足而導致出現存貨問題，唯一的選擇便是減價促銷。另一方面，以目前各主機減價後的售價，相信在短期內應不會有再下調的空間。」

萬教之父：乃有減價的可能……

「作為玩家，主機減價實在是一件好不過的事，而事實上，遊戲主機價的風氣看來也是產商一早已經預典了的策略。今次的主機減價戰，其實亦已經是預期了的事，事實上，PS2、NGC、XBOX等新主機的銷售一直也未如理想，減價其實真是志在促銷，而事實上，這些主機之上推出的遊戲數量實在不是太多，而且質素參差不齊，實在令不少的玩家望而卻步。這次減價促銷，其實對NGC的幫助最少，因為主機缺乏遊戲支持，就算有多便宜也不能吸引玩家。而相信在往後的日子之中，這類型的減價戰仍會有發生的機會。」

AINHO：減價後GC最具吸引力！

「這次減價戰，得益的當然是一些現在有意購入新機的用家，無可否認對市場確有一定影響。之不過，這些減價戰在商業上卻是見慣見熟，要在市場與人競爭，這些減價戰是少不免的，無論在飲食、書刊雜誌甚至連早前的豬肉都話要減價。以目前來看，GC就較有佔優，因為她是在三部家用主機中價格最便宜的一部，平成$500多元喎！加上她的軟件數量日漸增多，任天堂為保住二哥，一定要作出相應的行動，至於PS2呢？看見別人相繼減價，當然也要應酬一下啦！所以少少地只對主機作出輕微的調整，是三部主機之中減幅最低的一部。」

杉原：減價戰的目標在美國市場。

「主機的減價戰，主要是在美國方面的市場，相信這跟E3有很大的關係。現時各主機在美國的市場佔有率差距並沒有日本般大，而且這裡的市場比日本更大，藉著E3這個極為有效的宣傳，加以減價的推銷手段，絕對是拓展勢力的最佳時機。售價下調的空間是絕對有的，DC的價格最後不也調至只需500港元左右嗎？只是時機的問題而已，有必要的時候價格亦自然會降低吧。」

LETTERS

any questions ? write to us now !

各位好。這裡是「GPM」編輯部為大家解疑難的信箱，無論你遇到任何PS2、NGC、XBOX、DC、ARCADE等遊戲上的難題，我們非常歡迎你的來信，編輯部會盡力為你解答。當然，遊戲以外的問題也可來信詢問，如你有甚麼打機心得希望與大家分享，或者想了解一下我們編輯部（甚至某位編輯？），不要猶疑了，立刻動筆寫信吧！

地址：皇后大道東80號堅雄商業大廈1401「GPM編輯部」

非常關心 Sakura Wars 4攻略

To GPM 編輯部

編輯先生，你好

我有些意見想給你們，是有關Sakura Wars的。Sakuea Wars 3攻略我很喜歡，但是也有不足。由於訂了Sakura Wars 4，而我也是GamePlayers的支持者，所以我也非常關注Sakura Wars 4的攻略水準。我希望未來Sakura Wars 4的攻略，可保持Sakura Wars 3的水準，吸引之處在於有詳細的劇情、人物對答，這是我最想要的，若不詳盡，就會感受到該遊戲所載有的感情，因為我不懂日文，所以很希望你們可像綿羊大王般，以詳細為賣點。以下有些GAME書的比較，希望你們要改善。

GPM	DW	GS
1 有詳細對答	無	無
2 劇情	有	有
3 對話選擇和劇情共置	對話選擇以表列出和劇情分開	與DW一樣
4 無隱藏資料	有優雅的一天的MINI GAME攻略及介紹（VMS的也有）	優雅一天的問題答案

1-3也是想你們保留的，而4便請改善。其中3若對話選擇自成一角，就要翻來翻去，很麻煩的。對話選擇跟劇情去到那裡便寫到那裡是最好的。

最後請各位原諒我字體不整及不情之請。
祝銷量上升，各位身體健康

From Lee Tung Pai

To Lee Tung Pai

你好！先謝謝你對我們的支持和意見。閣下提到的Sakuea Wars 3攻略，無可否認自當時GP DC連載開始一直收到很多讀者們的讚賞，而我也是他的讀者之一呢！雖然閣下相當關心我們Sakuea Wars 4攻略，但很遺憾，本來由春日恭介負責的Sakura Wars 4攻略由於他突然的離開，加上當時各編輯也有自己的攻略，以致Sakura Wars 4攻略最後被迫要腰斬，在此要向閣下作萬分道歉。

From GPM 編輯部

又一無名氏？

To GPM 編輯部

本人是第一次來信的，我有很多疑問想請教你的。

1.PS《SILENT HILL》第一集的故事是說甚麼？

2.DC《首都高BATTLE 2》有沒有隱藏車、秘技或零件？

3.DC《SONIC ADVENTURE 2》裡，過了序章版面（即城市逃亡那關後）要打一個機械人的，請問怎樣打倒它？

4.承上題，在《SONIC》系列中，有一隻紅色和懂得飛行的地鼠，請問牠是甚麼角色來？

5.《KOF 2001》中那個K9999和K有甚麼關係？

6.承上題，K9999有一招超必殺技，就是將手變做一堆像觸手的東西，請問他為何有這種奇怪能力？

7.PS在很多年前曾有一隻叫《攻殼機動隊》的ACT遊戲，請問它的故事是說甚麼？

8.PS2現時的公價是多少？

From 無名氏

To 無名氏

歡迎你首次來信。由於信中沒有標明來信者，所以你不會介意我用無名氏稱乎你嗎？

1.《SILENT HILL》第一集的故事是講述故事男主角Harry Mason趁休假和女兒Cheryl乘車出效外遊玩，可是在夜間前往途中突然見到路面上飛出一個人影，為了避開而令到Harry所坐的車滑落山崖下。當Harry醒來後，發現女兒不在車內，而四周就見到一片被濃霧包圍著，為了找回女兒，便來到附近一個叫SILENT HILL的村鎮上……

2.隱藏車或零件就沒有了，不過遊戲就有以下三個小秘技：

立即勝利－在比賽開始倒數時用2P掣同時按L+R+A

立即輸－在比賽開始倒數時用2P掣同時按L+R+X

立即和－在比賽開始倒數時用2P掣同時按L+R+B

3.由於首版BOSS「Big Foot」盤旋時的高度不是SONIC可以攻擊的位置，所以要擊中它，就必須在它著地後，但又未及時放出MISSILE POD這個時候。

4.閣下所講的角色是否KNUCKLES嗎？

5.K9999是K的複製人。

6.筆者只知這招超必殺技叫「力量～在任意地～～嘩呀～～～～」(↓→↘+ABCD)，而為何有這種奇怪能力就不清楚了。

7.PS版《攻殼機動隊》的故事是與動畫版的相同。故事講述2029年的世界，電腦網路已經融入人類的生活中，而新型態利用通訊迴路侵入的電腦犯罪也與日俱增。為了遏止電腦犯罪的成長，日本政府就成立了一支超法規的特種部隊——「攻殼機動隊」來專門對付電腦犯罪者。而當攻殼機動隊遇上了史上最偉大的電腦犯罪者「人行使」。

8.現時PS2行貨公價為$1980。

From GPM 編輯部



流言板

TEXT:Sugi

有人的地方就有流言！只要這個世界還有遊戲，就一定有關於遊戲的傳聞。今期又為大家帶來一件接一件，震撼力十足的傳言。無論會否會變成事實，知道多一點，有助加深對遊戲界的了解！以下內容，並非事實。如屬虛構，實屬意外！



《KINGDOM HEARTS》動畫化

由迪士尼與SQUARE合作推出的遊戲《KINGDOM HEARTS》，以迪士尼與RPG名作《FINAL FANTASY》系列的角色一起在遊戲中出場為賣點，雖然未至於《FF》的程度，但亦已經累積了60萬銷量，出貨量更達80萬，可謂成績理想。然而，有傳迪士尼方面看準美版《KH》將於年底推出的機會，將會把此遊戲製作成真真正正的「迪士尼動畫」！

據聞有關方面雖然已決定製作動畫，但卻仍未決定製成電影，還是電視版。《KH》包含了大量從不同的迪士尼動畫中登場的角色，這種CROSS OVER的動畫在美國其實十分常見，正如《X-MEN》、《SPIDERMAN》等經常會一起出現，現在《KH》氣勢正盛，迪士尼又怎會放過賺錢的機會？SQUARE方面更不用擔心，因為她在前陣子所虧損的仍未完全回復過來，若然真有其事的話，SQUARE是一定會首肯的。搞不好可能連《FF》的主角們也會登場呢！《FF》角色登陸迪士尼，可以比喻為日本明星登陸荷理活呢……



可信性：80%

《FFX》外傳情報



說《FFX》是PS2雄霸主機市場的功課之一，可是絕不為過。然而正當《FF》迷們在一邊埋首於《FFXI》來等待《FFXII》之際，《FFX》這隻大家都以為已成過去的遊戲，卻再次發出了新消息。據報SQUARE在一個財務決算會議中，宣佈將會推出一隻《FFX》的外傳遊戲。

有關該遊戲的一切仍然未明，唯一的情報是將會分為「YUNA」篇與「RIKKU」篇，而兩篇據聞亦會分別發售。但重點是最為耐人尋味的，卻是遊戲的性質竟有傳是加入了戀愛成份？難道在遊戲中要玩者想辦法奪得兩位女主角的芳心乎？《FF》推出外傳其實也有前事，但以指定一集裡的角色來製作則為首次，遊戲內容實在不能預測。若如傳聞所說為戀愛遊戲，到底效果會是怎樣？不過怎樣也好，一切終歸仍然未明，唯一可信的只是這外傳遊戲的推出，相信日後定必能為各位帶來一些驚喜吧。



可信性：70%

遊戲軟件相繼減價

次世代主機戰爭於日本方面雖然已經塵埃落定，但美國市場的三分局面卻仍然持續。繼SONY的PS2與MICROSOFT產品XBOX先後於美國市場減價後，NINTENDO GAME CUBE也減低售價，一台主機只需149美元就可購得。然而減價戰並不止於此，早前SONY在E3宣佈把遊戲價格調低至39.99美元後，據報任天堂亦於日前把旗下遊戲的價格調低10美元，由原先的49.99美元降至39.99美元，務求在此龐大市場抗衡。

消息來自一些美國大型零售商如「BEST BUY」等，指出任天堂已對他們下達指示，將遊戲價格調低。雖然任天堂方面沒有作出公佈，但E3確實對美國的遊戲界起刺激，身為第一廠商當然不會放過機會，積極爭取美國市場佔有率。有報導指E3加上減價後，各主機銷量以倍數暴增，可見此兩大要素的吸引力。雖然廠方沒有發表，不過新聞的真確性應該不容置疑了。



可信性：90%



教父話……灰！

乜叫做灰呢？
身邊不少朋友也失去工作————灰！
又有一些友人被公司拖欠薪金————灰！
有一些朋友雖然有新工作，不過前景不明————又係灰！
工作前景不明————超灰！
見到又有集團式酒樓結業，又有一大群人失業————灰上加灰！

馬高

→5日的韓國之旅，個人而言是一個甜蜜的假期，而筆者亦順道看過「南韓對英格蘭」的熱身賽，縱使英格蘭的表現只屬一般，但能夠看到碧咸、奧雲等球星都算不枉此行，至於南韓方面，球隊的整體實力令人刮目相看，場內的氣氛亦相當不錯，其主場的氣勢實在不容忽視。
→人手雖然短缺，但憑著大家的努力，今期書總算完成，希望廣大的讀者能夠繼續支持。
→由 dot.com 到現在，不經不覺已有兩年多的日子，期望今期不會是最後一次同大家見面。

KACHUN

>>今屆世界杯至今出現不少叫人意外的賽果，希望中國隊也能是締造「意外」的一份子吧！
>>面對茫茫前路，心裏只有一個字：「迷！」
>>有緣再見！

Sugihara

—無 $ 、無力、無奈、無求……
—南無……
—夢想真的是遙不可及嗎？
—這就是我……（？）



AINHO

網上發現新產品，是一張由日本人研製成功的AGP 轉PCI 介面卡，對於我來說簡直恩物！（因為我部腦個底塊就是沒有AGP 插槽，累我玩不到3D 遊戲，尤其UNREAL...）
陽光個電視廣告真白痴
夢想之旅一直未能實現，一直有所阻滯...
今屆世界盃認真好看，有不少爆冷賽果，法國對塞內加爾0-1 、美國對葡萄牙3-2 、中國對哥斯達利加0-2 等等，到底他們能否憑著「幸運精神」而這樣就打入了16 強呢？
英格蘭又死不去了...
千辛萬苦，終於尚算完成今期工作，但不知有沒有NEXT 呢？

子濃

常言道：做人應該要樂觀D...

* * *

我們可以如此安慰身患絕症的病人：
每天當你起床時，發現自己仍然在世，那一天就可以當是你賺來的！

* * *

親愛的讀者們：
今天你路過報攤，發現了《遊戲誌》，那一本就可以當是我們為您辛苦賺來的！

* * *

是樂觀，還是悲觀?

* * *

閣下（尤其長期讀者）如有興趣回應，可致給我一個回應貓900-20----> mulee@mac.com

A. 樂觀
B. 悲觀
C. 無意見
D. 其他
E. 好煩
F. ....
G. 我受夠了

（電訊公司收費每 6 秒 HK$0.0）

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

2002年6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
6日	BOMBERMAN LAND HUDSON THE BEST	HUDSON	3800日圓	ACT
	■UNDERGROUND WALKER	SUCCESS	3800日圓	RPG
	■SHAMAN KING SPIRIT OF SHAMANS	BANDAI	5800日圓	ACT
	★SuperLite 1500系列 鮨黎明監修 風水入門	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★SuperLite 1500系列X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	1500日圓	ACT
13日	EITHIA(ATLUS BEST COLLECTION)	ATLUS	2800日圓	RPG
	山卡MAX 2(ATLUS VOLUME PRICE 1500)	ATLUS	1500日圓	RAC
	WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.1 PRO PINBALL BIG RACE USA	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	ETC
	WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.2 PIPE DREAM	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	不詳
	WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.3 SPEEDBALL 2100	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	不詳
	WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.4 RAINBOW SIX	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	ACT
	WORLD GREATEST HITS SERIES VOL.5 TYCOON R/C	SYSCON ENTERTAINMENT	2000日圓	不詳
	■SLOT!PRO 5~浪花櫻吹雪&島唄~	日本TELNET	5200日圓	SLG
	★KOEI定番系列 西遊記	KOEI	1500日圓	SLG
	★KOEI定番系列 三國誌III	KOEI	1980日圓	SRPG
	★KOEI定番系列 封神演義	KOEI	1500日圓	SRPG
	★麻雀大會III THE BEST	KOEI	2800日圓	ETC
20日	Major Wave SERIES ARCADE HITS MOON CRESTAR	HAMSTER	1500日圓	不詳
	Major Wave SERIES 花札 GRAFITTI 戀戀物語	HAMSTER	1500日圓	TAB
	柏青哥帝王~島唄~30・Twist・南國物語~30~	Media Entertainment	5800日圓	ETC
27日	Pop'n music 6	KONAMI	5800日圓	ETC
	SLOT MANIA 4 激熱妖光！	DORART	5800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.96 THE野球2~2002職業棒球~	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.97 THE SQUASH~	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE Character 2000系列 Vol.08 GATCHAMAN THE shooting	BANDAI	2000日圓	STG
	SIMPLE Character 2000系列 Vol.09 釣魚基古三平 THE釣魚	BANDAI	2000日圓	AVG

2002年7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11日	★BOMBERMAN FANTASY RACE(PSone Books)	HUDSON	1800日圓	RAC
	★桃太郎傳說(PSone Books)	HUDSON	1800日圓	TAB
	★幻想水滸傳(PSone Books)	KONAMI	1800日圓	RPG
	★幻想水滸傳II(PSone Books)	KONAMI	1800日圓	RPG
	★THE BEST RAMONO Quiz的人生遊戲	TAKARA	2800日圓	TAB
	★THE BEST RAMONO DX人生遊戲3	TAKARA	2800日圓	TAB
18日	■Water Summer	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	■Water Summer(初回限定版)	PRINCESS SOFT	7800日圓	AVG
	★蒙面超人	BANDAI	3800日圓	ETC
	★蒙面超人(連專用控制器)	BANDAI	5800日圓	ETC
	★Hello Kitty With the inside smell!	BANDAI	3800日圓	ETC
	★Hello Kitty With the inside smell!(連專用控制器)	BANDAI	5800日圓	ETC
	★LEGO之世界	BANDAI	3800日圓	ETC
	★LEGO之世界(連專用控制器)	BANDAI	5800日圓	ETC
	★PINOBII之大冒險	HUDSON	3800日圓	ACT
25日	★競艇WARS macle 6	Enterbrain	6800日圓	RAC
	★SuperLite 3in1系列Card Game集	SUCCESS	2800日圓	ETC
	★激鬥！Crash Gear TURBO	BANDAI	4800日圓	ETC
	★SIMPLE 1500系列 Vol.98 THE Futsul	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SNK BEST COLLECTION The King Of Fighter 99	PLAYMORE	2800日圓	FIG
	★SNK BEST COLLECTION METAL SLUG X	PLAYMORE	2800日圓	ACT
7月	★Rave之大冒險 from GROOVE ADVENTURE RAVE	KONAMI	3900日圓	ACT
	★Major Wave系列Sonic・Wings	HAMSTER	1500日圓	STG
	★SuperLite 1500系列 傳說獸之穴	SUCCESS	1500日圓	RPG
	★SuperLite 1500系列 Monster Compri World	SUCCESS	1500日圓	RPG

2002年8月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
8月	★WIZARDRY EMPIRE II~王女之遺產~(暫稱)	STARFISH	5800日圓	RPG
	★Major Wave系列ARCADE HITS FRISKY TOM	HAMSTER	1500日圓	ACT
	★DRAGON DRIVE	BANDAI	價格未定	SRPG
	★Matt霍夫曼BMX	SUCCESS	5800日圓	RAC
	★超GALS!壽蘭	KONAMI	3900日圓	TAB

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
夏	柏青哥Aruze王國7	Aruze	價格未定	ETC
	■浪漫是劍之光輝II	角川書店	6800日圓	RPG
	■浪漫是劍之光輝II(限定版)	角川書店	9800日圓	RPG
	X-MEN MUTANT ACADEMY2	SUCCESS	5800日圓	FIG
	TOM與JENNY	SUCCESS	3800日圓	ACT
	MINI MORNING SHAKA TAMBOURINE！	SEGA	價格未定	SLG
	X TV animation X~命運之戰~	BANDAI	價格未定	ACT
	DIGIMON WORLD 3	BANDAI	價格未定	RPG
2002年	虹色DODGEBALL~乙女們之青春~	ATLUS	6800日圓	ACT
	虹色DODGEBALL~乙女們之青春~DELUXE PACK	ATLUS	8800日圓	ACT
	HARRY PORTER和秘密之房間	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	Major Wave 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	ARKS 1000~目標！究極之召喚師~	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	3in1 BOARDGAME集	SUCCESS	2800日圓	ETC
	幻想魔傳 最遊記~往遙遠的西方~	J WING	價格未定	AVG
	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG

PlayStation 2

2002年6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
6日	WORLD FANTASISTA	SQUARE	6800日圓	SPT
	RAGING BLAZE~降魔默示錄~	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800日圓	ACT
	■F1 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	RAC
	■來創作家居吧！	Victor Interactive Software	5800日圓	SLG
13日	LEMANS 24 HOURS	SEGA	6800日圓	RAC
	東大將棋4付・矢倉道場	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	魔劍爻(ATLUS BEST COLLECTION)	ATLUS	2800日圓	ARPG
	■Judith之工作室	GUST	6800日圓	RPG
	■Judith之工作室(初回限定版)	GUST	9800日圓	RPG
	★Internet圍棋 平成棋院24	SUCCESS	5800日圓	TAB
	★Internet Zero Othello World	SUCCESS	5800日圓	TAB
	★Internet將棋 將棋道場	SUCCESS	5800日圓	TAB
	★Internet麻雀 東風莊	SUCCESS	5800日圓	TAB
20日	.hack 感染擴大 VOL.1(連OVA)	BANDAI	5800日圓	RPG
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	6800日圓	SLG
	波洛古羅斯~最初之冒險~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	波洛古羅斯~最初之冒險~PREMIUM BOX	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	7800日圓	RPG
	■ROOMMATE 麻美~妻子是女子高生~	DATAM POLYSTER	6800日圓	AVG
	■THE ANIME SUPER REMIX 鐵拳浪子2	CAPCOM	5800日圓	ETC
	■THE ANIME SUPER REMIX 巨人之星	CAPCOM	5800日圓	ETC
27日	續 玩弄孩子	ENIX	6800日圓	ETC
	KORO BALL 2002	ENTERBRAIN	7800日圓	SPT
	式神之城	TAITO	6800日圓	STG
	SIMPLE 2000 SERIES本格思考SERIES VOL.1 THE將棋~森田和郎之將棋指南~	D3 PUBLISHER	2000日圓	TAB
	SIMPLE 2000 SERIES本格思考SERIES VOL.2 THE圍棋	D3 PUBLISHER	2000日圓	TAB
	SIMPLE 2000 SERIES本格思考SERIES VOL.3 THE CHESS	D3 PUBLISHER	2000日圓	TAB
	NewPrice 2001甲子園	魔法	2800日圓	SPT
	NewPrice Hard Hitter	魔法	2800日圓	SPT
	■GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	STG
	■GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS(連GUNCON 2)	CAPCOM	價格未定	STG
	■新Combat CHORO Q	TAKARA	6800日圓	ACT
	■封神演義2	KOEI	6800日圓	RPG
	■第一神拳VICTORIOUS BOXERS Championship Version	ESP	2800日圓	SPT
	■兔 -野生之鬥牌-	DIGICUBE	4800日圓	TAB
6月	劍豪2	元氣	6800日圓	ACT
	STREET GOLFER	D3 PUBLISHER	價格未定	SPT
	RED CARD	MIDWAY	5800日圓	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓	ACT

2002年7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
4日	TARZAN FREE RIDE	UBI SOFT	6800日圓	AVG
	SILENT HILL 2 最期之詩	KONAMI	4800日圓	AVG
	■GHOST VIBRATION	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	ACT
	★Surfing Air Show with Rat Boy	Now Production	5800日圓	SPT
11日	幻想水滸傳III	KONAMI	6800日圓	RPG
	SPLASHDOWN	ATARI	6800日圓	SPT
	■AERO DANCING 4 NEW GENERATION	SEGA	6800日圓	SLG
	■我的暑假2 海之冒險篇	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	★日本相撲協會公認 日本大相撲 激鬥本場所編	KONAMI	6800日圓	ACT
	★THE BEAT EX Billiard	TAKARA	1500日圓	TAB
	★THE BEST ChoroQHG	TAKARA	2980日圓	RAC
	我的小時	SCEI	6800日圓	AVG
18日	KAMAITACHI之夜 2	CHUNSOFT	6800日圓	ETC
	實況POWERFUL棒球9	KONAMI	6800日圓	SPT
	beatmania IIDX 6th style ~new songs collection~	KONAMI	6800日圓	SLG
	實戰柏青哥必勝法!Aladdin A	SAMMY	3800日圓	SLG
	實戰柏青哥必勝法!Aladdin A(初回限定版)	SAMMY	4800日圓	SLG
	■榮冠君2002 甲子園之鼓動	DIGICUBE	6800日圓	SLG
	■GUNGRAVE	RED ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	■GUNGRAVE(特別限定版)	RED ENTERTAINMENT	9800日圓	ACT
	■捉馬騮2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★Tiger Woods PGA TOUR 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	★久遠之絆 再臨詔	FOG	5800日圓	AVG
25日	■電車GO！旅情編	TAITO	6800日圓	SLG
	■JO JO之奇妙冒險 黃金之旋風	CAPCOM	6800日圓	ACT
	■ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	ETC
	■3D格鬥創作2	ENTERBRAIN	7800日圓	FIG
	■PACMAN WORLD 2	NAMCO	6800日圓	ACT
	■RS~RIDING SPIRITS~	SPIKE	6800日圓	RAC
	★Neppachi Gold CR Monster Apartment	Daikoku電機	6800日圓	ETC
	★SIMPLE 2000本格思考系列 Vol.4 THE麻雀	D3 PUBLISHER	2000日圓	TAB
	★SIMPLE 2000系列 Vol.6 THE Snow Board	D3 PUBLISHER	2000日圓	SPT
	★SIMPLE 2000系列 Vol.7 THE Boxing ~REAL FIRST FIGHTER~	D3 PUBLISHER	2000日圓	SPT
7月	■惡代官	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5980日圓	ACT
	■兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	★High Heat Measure League Baseball 2003	TAKARA	4800日圓	SPT

2002年8月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
1日	■AIR	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG
8月	★MEMORIAL SONG	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	★機動戰士GUNDAM戰記 Lost War Chronicles	BANDAI	6800日圓	STG

2002年9月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	■GETBACKERS奪還屋 被奪去的無限城	KONAMI	6800日圓	RPG

2002年11月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	■Over the Monochrome Rainbow	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
夏	RACING CONSTRUCTION	SUCCESS	5800日圓	ETC
	LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	價格未定	RPG
	機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	SWITCH	SEGA	價格未定	AVG
	ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	CAPCOM	6800日圓	AVG
	BATMAN外傳~復仇之誓~	UBI SOFT	6800日圓	ACT
	PRIDE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
	RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	PROJECT MINERVA	D3 PUBLISHER	價格未定	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國8	ARUZE	價格未定	SLG
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	XI爆發(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	太鼓之達人(暫稱)	NAMCO	價格未定	ETC
	NINJA ASSAULT	NAMCO	價格未定	STG
	■君期盼之永遠~Rumbling hearts~	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	■君期盼之永遠~Rumbling hearts~(初回限定版)	PRINCESS SOFT	7800日圓	AVG
	DIGIMON WORLD 3	BANDAI	價格未定	RPG
	DRAGON DRIVE	BANDAI	價格未定	不詳
	★Ever 17 the out of infinity	KID	6800日圓	AVG
	★QUIZ GAME(暫稱)	DIGICUBE	價格未定	ETC
秋	信長之野望 ONLINE	KOEI	價格未定	RPG
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	金礦探測SIMULATION INGOT 79	FAB COMMUNICATION	價格未定	SLG
	GUNBA COLLECTION(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
	DOWN FORCE(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	■TOPGUN(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
	★雷朋三世~魔術王之遺產~	BANPRESTO	價格未定	ACT
	★DARK CHRONICLE(暫稱)	SCEI	價格未定	RPG
冬	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	AC
	TALES OF DESTINY 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	RPG
	MotoGP3(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	KATAN	CAPCOM	價格未定	TAB
	BARBARIAN(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	FIG
	RUN LIKE HELL(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	STG

	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★CATAN	CAPCOM	價格未定	TAB
	★Evolution Skateboarding(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★METAL GEAR SOILD 2 SUBSTANCE	KONAMI	價格未定	ACT
2002年	LORD OF THE RING	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	FEVER6 SANYO公式PACHINKO SIMULATOR	ICS	4800日圓	SLG
	AUTO MODELLISTA	CAPCOM	價格未定	RAC
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	SHADOW TOWER ~ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	HARRY POTTER和秘密之房間	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	■CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ~BLACK魔王&KENKEN~	INFOGRAME HUDSON	6800日圓	RAC
	■PACHISLOT完全攻略~GIGAZONE~	SYSCON ENTERTAINMENT	3500日圓	SLG
今冬	■ARC THE LAD 精靈之黃昏	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★ANUBIS ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	價格未定	ACT
	★ARUGU之戰士	TEMCO	價格未定	ARPG

2003 年 1 月發售預定

	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG

2003 年 3 月發售預定

	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC

2003 年春發售預定

	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■LALA CROFT TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	ACT

2003 年夏發售預定

	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★COOL GIRL(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
FRIENDS~青春之光輝~	NEC interchannel	6800日圓	AVG
INTERNET OTHELLO OTHELLO WORLD24	SUCCESS	5800日圓	TAB
INTERNET 將棋 將棋道場24	SUCCESS	5800日圓	TAB
INTERNET 麻雀 來玩東風莊吧	SUCCESS	5800日圓	TAB
INTERNET圍棋 平成棋院24	SUCCESS	5800日圓	TAB
HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
TRIANGLE AGAIN	KIKI	價格未定	AVG
LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
DRIFT CHAMP	HUDSON	價格未定	RAC
BX	HUDSON	價格未定	ACT
STAR OCEAN 3 Till The End Of Time	ENIX	價格未定	RPG
POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
爆走貨車傳說 3~男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SLG
PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
Frogger The Great Quest(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
CLUDCEPT SECOND	SEGA	價格未定	TAB
HUNDRED SWORD	SEGA	價格未定	SRPG
D→A(暫稱)	TONKIN HOUSE	價格未定	ETC
多人類同時PLAY RPG	ATLUS	價格未定	RPG
THE DUNGEON OF DOLAGA(暫稱)	ARIKA	價格未定	不詳
NETWORK BIO HAZARD(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
首都高BATTLE ONLINE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
音樂GAME(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
SPORT GAME(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
INTERNET KARAOKE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	ETC
SIMULATION(暫稱)	SEGA	價格未定	SLG
RACE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
ARC THE LAD ONLINE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
熊之歌	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
GRAN TURISMO 4(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
大家之GOLF ONLINE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
MOJI BURIBON(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
NET對應BOARD GAME(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
多人數參加型ACTION ADV(暫稱)	TECMO	價格未定	AVG
TABLE GAME(暫稱)	TOMY	價格未定	TAB
CLOCKWORK ONLINE(暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
新ACTION ADVENTURE GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
新棒球GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT

遊戲名稱	廠商	價格	類型
3D FLIGHT SIMULATION(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
TIME CRISIS 3(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
NAMCO SPORT ONLINE(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
PROJECT VENUS(暫稱)	NAMCO	價格未定	RPG
BOMBERMAN ONLINE(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
BOMBERMAN LAND 2(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
桃太郎電鐵11(暫稱)	HUDSON	價格未定	ETC
ARMORED CORE Σ PROJECT(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
TANKER(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
MAELSTORM(暫稱)	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
★GetBassBattle	SEGA	價格未定	ETC

Dreamcast

2002 年 6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
27日	■同窗會2 again&refrain	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	■METAL WOLF	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	■METAL WOLF(初回限定版)	PRINCESS SOFT	7800日圓	AVG

2002 年 7 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
11日	■NHL2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	4800日圓	SPT
	■ELYSION~永遠之SANCTUARY~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	★Castle Fantasia聖魔大戰	Symbio Planning	8800日圓	SLG
18日	■水夏~SUIKA~	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	■水夏~SUIKA~(初回限定版)	PRINCESS SOFT	7800日圓	AVG
25日	■君期盼之永遠	ALCHEMIST	7400日圓	AVG
	■君期盼之永遠(初回限定版)	ALCHEMIST	7400日圓	AVG

2002 年 8 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	■FIRST KISS物語2	BROCCOLI	6800日圓	AVG
8日	■THE KING OF FIGHTERS 2000	PLAYMORE	5800日圓(預定)	FIG
29日	★Ever17-the out of infinity	KID	6800日圓	AVG
	★SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~BITTER SWEET FOOLS(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
	★Pandora之夢	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

2002 年 9 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■INTERLUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	■SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~你回來啦!~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
	■SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~夏色CELEBRATION~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
	■SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~接觸~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
秋	★Niece☆Pull	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	★Niece☆Pull(初回限定版)	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
2002年	MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~	ABEI	價格未定	AVG

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
創造怪物!	SEGA	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG

XBOX

2002 年 6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
13日	RALLY SPORTS CHALLENGE	MICROSOFT	6800日圓	RAC
	■梅澤由香里之圍棋SEMINAR	SUCCESS	5800日圓	TAB
	■高橋純子之麻雀SEMINAR	SUCCESS	5800日圓	TAB
	■中島哲也之OTHELLO SEMINAT	SUCCESS	5800日圓	TAB
	■米長邦雄之將棋SEMINAT	SUCCESS	5800日圓	TAB
	■BISTRO CUPIT	SUCCESS	5800日圓	SLG
	■BISTRO CUPIT 心跳RECIPT BOX	SUCCESS	9800日圓	SLG
20日	PHANTOM CRUSH	元氣	6800日圓	STG
6月	機甲兵團J-PHOENIX+	TAKARA	6800日圓	ACT

2002 年 7 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
4日	★Magider Fight!	TAKUYO	6800日圓	ACT
11日	★THE BASEBALL 2002 Battle Ball Park宣言	KONAMI	6800日圓	SPT
25日	■CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER	SEGA	6800日圓	RAC
	■World Billiards Tournament Break Nine	Ask-Digital	6800日圓	不明

2002 年 8 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
22日	■鐵騎(連專用Control)	CAPCOM	19800日圓	SLG
下旬	■EX CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	■Braveknight	PANZER SOFTWARE	6800日圓	SLG
8月	■PUCHICOPTER	AQUA SYSTEM	6800日圓	AVG

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	格鬥超人	MICROSOFT	價格未定	FIG
	JOCKEY'S ROAD	MICROSOFT	價格未定	RPG
	MAXIMUM CHASE	MICROSOFT	價格未定	ACT
	TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	SPT
	F1 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	Innocent Tears	廣美	價格未定	SRPG
	TRIANGLE AGAIN	KIKI	價格未定	AVG
	叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	TENELECHA	AQUA PLUS	價格未定	ACT
秋	紅之海 Crimson Sea	KOEI	價格未定	SLG
	THOUSAND LAND	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG
	★真三國無雙2	KOEI	價格未定	ACT
冬	★METAL GEAR SOILD 2 SUBSTANCE	KONAMI	價格未定	ACT
	★SLINX THE TIME SWEEPER	MICROSOFT	6800日圓	ACT
	★O・TO・GI御加	FromSoftware	價格未定	ARPG
2002年	真・女神轉生NINE	ATLUS	價格未定	RPG
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	SEGA GT 2002	SEGA	價格未定	RAC

2003 年 1 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG

2003 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG
Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG



	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	名稱未定	NAMCO	價格未定	AVG
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	SLG
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG
	SEGA GT APPEND DISC(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA GT ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON 最新作(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	★DEAD OR ALIVE Xtream Beach Volleyball	TECMO	價格未定	SPT

Nintendo Gamecube

2002年6月發售預定

27日	BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	6800日圓	ACT

2002年7月發售預定

4日	■CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 E0	CAPCOM	4800日圓	FIG
18日	實況POWERFUL職業棒球9	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★DISNEY SPORTS SOCCER	KONAMI	6800日圓	SPT
19日	SUPER MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	■MUTSU和NOHONON	TOMY	6800日圓	ETC
	★BEACH SPIKERS	SEGA	6800日圓	SPT
26日	神機世界EVOLUTIA	ESP	6800日圓	RPG

2002年8月發售預定

1日	★DISNEY MAGICAL PARK	HUDSON	價格未定	TAB
9日	■ZOID VS(暫稱)	TOMY	6800日圓	FIG

2002年11月發售預定

	■新MR DRILLER(暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT

2002年發售預定

夏	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I&II	SEGA	6800日圓	RPG
	BATMAN DARK TOMORROW(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	筋肉人II世~新世代超人VS傳說超人~	BANDAI	價格未定	FIG
夏~秋	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
秋	ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人	任天堂	6800日圓	AVG
	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未定	ARPG
冬	山卡BATTLE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
年末	薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	F-ZERO GC(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
2002年	滾動卡比2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO PARTY GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT

2003年1月發售預定

	■SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG

2003年3月發售預定

	■RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC

2003年4月發售預定

	★STARFOX(暫稱)	任天堂	價格未定	STG

2003年7月發售預定

	★TALES系列(暫稱)	NAMCO	價格未定	RPG

2003年12月發售預定

	★新RPG(暫稱)	NAMCO	價格未定	RPG

發售日未定

	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	MARIO GOLF GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	MARIO TENNIS GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	VIRTUA FIGHTER QUEST(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	★Disney Sports American football(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★Disney Sports American Skateboarding(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★Disney Sports American Basketball(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT

Game Boy

2002年6月發售預定

28日	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	4500日圓	RPG

發售日未定

	漢字BOY 3	J・WING	5800日圓(預定)	ETC

Game Boy Advance

2002年6月發售預定

6日	CASTLEVANIA~白夜之協奏曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
14日	FAMILY TENNIS ADVANCE	NAMCO	4800日圓	SPT
21日	■認真的職業棒球	NOW PRODUCTION	4800日圓	SPT
27日	V-RALLY3	ATARI	4800日圓	RAC
	花札樸克麻雀 和洋中	GLOBAL A ENTERTAINMENT	3980日圓	TAB
28日	NATURAL2 DUO	SHALL LUCK	6800日圓	AVG
	FAMISTA ADVANCE	NAMCO	4800日圓	SPT
	可愛的寵物店物語3	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	4800日圓	SLG
	■黃金之太陽~失去的時代~	任天堂	4800日圓	RPG
6月	KAMAITACHI之夜~ADVANCE~	CHUNSOFT	4800日圓(預定)	ETC
	HotWheels Advance	ALTRON	4800日圓	不明

2002年7月發售預定

4日	THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	4800日圓	ETC
	MONSTER GATE(暫稱)	KONAMI	4800日圓	RPG
	■遊戲王DUEL MONSTERS 7 決鬥都市傳說	KONAMI	4800日圓	TAB
	■信長異聞	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
13日	★Ice・Age	UBI SOFT	4800日圓	ACT
18日	★Disney Sports SOCCER(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
	★PHOEBEE & PINOBEE	HUDSON	4800日圓	ACT
	★古感狼Advance	KONAMI	4800日圓	ACT
	★棋魂2	KONAMI	價格未定	ETC
19日	BLACK MATRIX ZERO	NEC INTERCHANNEL	5800日圓	SRPG
	■FINAL FIRE PRO WRESTLING~夢之團體運營~	SPIKE	5980日圓	SPT
	★超魔界村R	CAPCOM	4800日圓	ACT
25日	GHOST TRAP	EIDOS INTERACTIVE	5800日圓(預定)	AVG
	■PUZZLE BUBBLE OLD&NEW	MEDIA KITE	4800日圓	PUZ
	★Disney Sports American Skateboarding(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
	★Disney Sports American Basketball(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
26日	花屋物語GBA	TDK CORE	4800日圓	SLG
7月	■HAME PANEL 東京MIUMIU	TAKARA	4800日圓	PUZ
	■勝負師傳說 哲也~甦醒的傳說~	ATHENA	5800日圓	TAB

2002年8月發售預定

2日	★Space Invader EX	TAITO	4200日圓	TAB
8日	■GREATEST NINE	SEGA	5800日圓	SPT
	■創造職業棒球會！ADVANCE	SEGA	5800日圓	SLG
23日	■MR DRILLER ACE	NAMCO	4800日圓	ACT
上旬	■WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
8月	EGOMANIA捉著！轉！飛走！	KEMCO	4800日圓	PUZ
	★風之古洛羅亞G2	NAMCO	價格未定	ACT
	★超級機械人大戰R	BANPRESTO	價格未定	SLG

2002年9月發售預定

27日	Metal Gun Slinger	Atmark	5200日圓	不明

2002年10月發售預定

下旬	■BAULDER DASH(暫稱)	KEMCO	價格未定	PUZ

2002年11月發售預定

	風之古洛羅亞ARPG(暫稱)	NAMCO	價格未定	ARPG

2002年發售預定

春	PACHISLOT完全攻略ADVANCE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	GROOVE ADVENTURE RAVE~光與闇之大決戰~	KONAMI	價格未定	ACT
	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	5200日圓	ACT
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	FIG
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	職業麻雀「兵」EX ADVANCE	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	TETRIS WORLD(暫稱)	SUCCESS	3980日圓	PUZ
夏	櫻桃子之UKIUKI CARNIVAL	任天堂	價格未定	不詳
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	SILK和COTTON	KIKI	價格未定	AVG
	CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	PUZ
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
	SHAMAN KING 超・占事略決	KING RECORD	價格未定	不詳
	HAMSTER PARADISE ADVANCE	ATLUS	4800日圓	SLG
	MEDAROT G 盔甲蟲VERSION	NATSUME	4800日圓	RPG
	MEDAROT G 桑型蟲VERSION	NATSUME	4800日圓	RPG
	CUSTOM ROBOT GBA(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
秋	ELEVATOR ACTION OLD&NEW	MEDIA KITE	價格未定	ACT
2002年	米奇和美妮之MAGICAL ADVENTURE	任天堂	價格未定	不詳
	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	POKEMON	價格未定	RPG
	MAMIMUME MOGACHO TAKO BALL	IDEA FACTORY	4800日圓	PUZ
	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG

發售日未定

	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	MAJIKONE	SOFTMAX	4800日圓	PUZ
	GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	5800日圓	不詳
	CARNIVAL CARNIVAL	任天堂	價格未定	不詳
	MUGENBOG(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	DYNA DEVICE BLUE	SMILESOFT	價格未定	不詳
	DYNA DEVICE RED	SMILESOFT	價格未定	不詳
	J LEAGUE創造球會 ADVANCE(暫稱)	SEGA	價格未定	SLG

NEO-GEO

2002年6月發售預定

METAL SLUG 4	SUN AMUSEMENT	39800日圓	ACT

Wonder Swan

2002年6月發售預定

13日	GRANSTA CHRONICLE	OMEGA MICOT	5200日圓	SRPG
27日	■X CARD OF FATE	BANDAI	4500日圓	ETC

2002年7月發售預定

12日	★Riviera ~約束之地~	BANDAI	4980日圓	RPG
27日	■犬夜叉~風雲繪卷~	BANDAI	4980日圓	不明
上旬	■ARC THE LAD 機神復活	BANDAI	價格未定	RPG
7月	■FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	★From TV animation ONEPIECE Grand battle Swan Colosseum	BANDAI	4500日圓	AVG

2002年8月發售預定

	★Digital Monster Ver.WonderSwanColor(暫稱)	BANDAI	4200日圓	ETC

2002年9月發售預定

	★SD GUNDAM G generation(暫稱)	BANDAI	4980日圓	SLG

2002年發售預定

春	BATTLE SPIRIT VER1.5	BANDAI	價格未定	ACT

發售日未定

	機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	價格未定	SLG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	★NAMCO SUPER FORCE	BANDAI	4980日圓	ETC



QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東80號堅雄商業大廈14樓1401室，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：

性別： □男 □女

年齡： 職業：

身份證號碼： 聯絡方法(電話或E-mail)：

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?(可選擇超過一項)
- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION
- □PLAYSTATION2
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □NEOGEO
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □PC

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION2
- □XBOX
- □GAMECUBE
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □PLAYSTATION
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.33》內容一覽：

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
□ GAME WAVE □ GAME WEEKLY □ GAME NEXT
□ GAME STATION □ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)?

QUESTIONNAIRE

參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身分証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，致電過編輯部登記後，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身分證以便核對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐

下期預告



惡魔城 ~白夜之協奏曲~

完全攻略始動！


GAME
PLAYERS 遊戲誌
VOL. 033
GAME PLAYERS
THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS
2002.06.17
www.gameplayers.com.hk
HK$25


FINAL FANTASY® XI
ONLINE
ファイナルファンタジーXI


4895011103733